L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°021 - MARZO €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MIC | SET-TOP | ONLINE

IMPRESA TITANICA

LE DIMENSIONI CONTANO: GAME PRO RIVELA COME AIONGUARD RINNOVERÀ IL GENERE FANTASY

I COLOSSI DEL 2009
Ghostbusters, Final Fantasy XIII e GTA: Chinatown Wars

RECENSIONI CICLOPICHE
Resident Evil 5, Killzone 2, Street Fighter IV su console

POTERE INDIE
Strumenti, traguardi ed evoluzione del garage game

© 2009 Wizards of the Coast LLC. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi sono proprietà Wizards of the Coast LLC

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Contingenze della crisi a parte, si parla da anni dell'Industria dei Videogiochi e della sua formidabile crescita. Del resto è un dato di fatto, perché i fatturati aumentano, i mercati si espandono, le utenze si moltiplicano e stratificano. Benissimo. C'è un problema, però. L'Industria dei Videogiochi non è un blocco informe di aziende, persone e contenitori giuridici, ma un vasto, poliedrico e complesso agglomerato industriale ed economico, che peraltro estende i suoi tentacoli nella sfera della cultura, dell'immaginario collettivo e della dimensione artistica.

L'Industria dei Videogiochi, insomma, è complessa, e questo dato va accettato e metabolizzato da parte di tutti. Come possiamo avere i giusti mezzi per affrontare le sfide che l'Industria si trova davanti se non capiamo che ciascuna va contestualizzata e trattata di conseguenza? Sappiamo bene, noi videogiocatori, quanto sia importante affrontare una battaglia con l'arma giusta imbracciata. Per fortuna, poi, qui non siamo in *Halo*, non abbiamo solo due armi da portare con noi. Anzi: possiamo e dobbiamo dotarci di tanti strumenti diversi, tutti utili al comune progresso del settore videoludico.

Se seguiamo la filiera produttiva e immaginiamo per un attimo un diagramma di flusso, vediamo che l'Industria dei Videogiochi nasce con gli Sviluppatori, che materialmente creano un'opera multimediale interattiva; prosegue con gli Editori (publisher), che sostengono le spese del prodotto e lo pubblicano; sfocia nei Distributori, che si occupano di portare il videogioco nei negozi; arriva infine ai Giocatori, i consumatori/acquirenti/utenti finali, a tutti gli effetti un anello della catena industriale.

Ciascun blocco di questa struttura, che è composta a margine da moltissimi altri soggetti e che impiega al suo interno una vasta gamma di professionalità (ma questo è un altro discorso, sulla quale torneremo in futuro con grande forza), richiede interventi, strumenti e strategie peculiari. Uniche, direi. Prendere atto dello status quo significa avere già chiaro il quadro a livello macroeconomico; intervenire, a quel punto, diventa più semplice. In Italia, molte aree sono ancora non attive, come un personaggio non sbloccato di un beat'em up, celato da una mera sagoma oscura e un punto di domanda. Non dobbiamo allarmarci, però: è normale, poiché l'Industria, *la nostra*, sta solo adesso compiendo quei passi che le permetteranno di allinearsi alle sorelle maggiori. Sviluppatori, Editori, Distributori e Giocatori: i Fantastici Quattro della game industry si destano, si muovono, cominciano a fare sul serio. Staremo a vedere chi per primo griderà: 'È tempo di distruzione!'

FILARMONICA DELLA SCALA

Teatro alla Scala

domenica 8 marzo 2009, ore 20

PROVA APERTA

FILARMONICA DELLA SCALA

Direttore e violino

Leonidas Kavakos

Carl Maria von Weber
Oberon, Ouverture

Felix Mendelssohn-Bartholdy
Concerto in mi min. op. 64
per violino e orchestra

Robert Schumann
Sinfonia n. 4 in re min. op. 120

Filarmonica della Scala per il sociale a favore di Associazione OBM Ospedale dei Bambini Milano - Buzzi Onlus

OBM Ospedale dei Bambini Milano-Buzzi Onlus

a favore di

Ospedale dei Bambini V. Buzzi

Associazione OBM Onlus
via Castelvetro, 32 - 20154 Milano
tel. 02 5799 5359 / info@ospedaledeibambini.it
www.ospedaledeibambini.it

Costo del biglietto da 5 a 50 Euro
(esclusi diritti di prevendita)

PREVENDITA TELEFONICA ALLO 02 465.467.467
da lunedì a venerdì ore 10/13 e 14/18
Pagamento anche con carta di credito.

Coordinamento generale
ARAGORN
Comunicazione, eventi
e fundraising per il nonprofit
via V. Colonna, 49 - 20149 Milano
tel. 02 465.467.1 biglietteria@aragorn.it
www.aragorn.it

Altre prevendite
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES**
Galleria Vittorio Emanuele - MI - tel. 02 8690683
- **BOX OFFICE c/o LA FELTRINELLI LIBRI E MUSICA**
piazza Piemonte, 2 - MI
- **BOX OFFICE c/o RICORDIMEDIASTORES MONZA**
via Italia, 41 - Monza - tel. 039 2301566
- **IL SIPARIO c/o MONDADORI MEGASTORES**
piazza Duomo, 1 - MI - tel. 02 89072750
- **STRADIVARIUS**
c.so Buenos Aires ang. via Caretta - MI - tel. 02 29400600
- **WWW.VIVATICKET.IT**

Foto Marco Brescia, Teatro alla Scala

grazie a

sanofi aventis
La salute, la cosa più importante

GAME PRO

N°21 - MARZO 2009
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Simone Trimarchi, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Matteo Boccolini, Gianluca Verri, Maria Elisa Calvagna, Stefano Mancini, Giovanna Vizzaccaro (proof reader) e Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea editori ITALY

Sprea Editori SpA
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.gameproabbonamenti.it

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione
in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004, n° 46),
art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

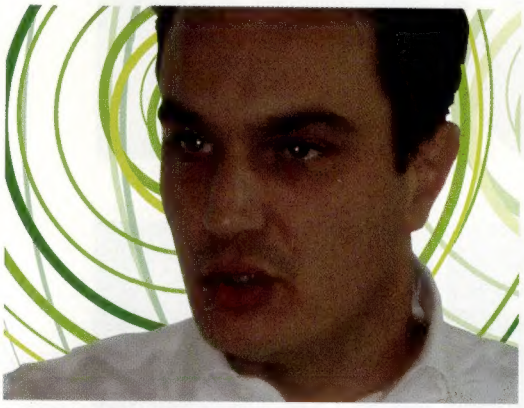
Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

VOLI DI FANTASIA 042
Riuscirà l'epica di *AionGuard* a scansare le convenzioni del fantasy tolkieniano?



I CENTO GIORNI DEL COLOMBO 050
Silvano Colombo, nuovo country manager in Microsoft Italia, delinea il 2009 di Xbox 360

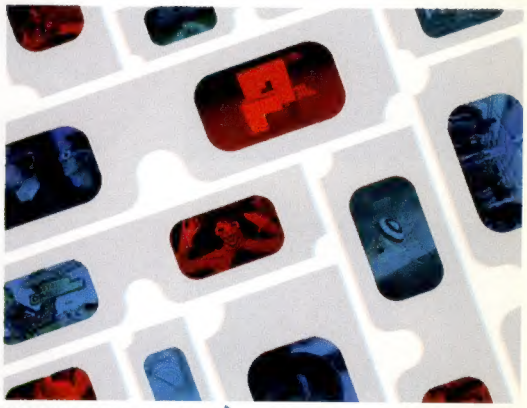
MORTE DALL'ALTO 056
La texana TimeGate Studios c'invita a tuffarci nel suo nuovo FPS in stile *Battlefield: Section 8*

MANOVRE ORCHESTRALI 066
Marciamo con gli Helghast nello Studio Uno di Abbey Road per registrare la musica di *Killzone 2*

CONTENUTI

MARZO

Questo mese



IN PROFONDITÀ 076
Randy Smith esplora l'edizione 2009 del festival Kokoromi. Il tema di quest'anno? La stereoscopia

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

082 **Ronin**
Cultura pop giapponese e dintorni

104 **Time Extend**
Ridge Racer Revolution

108 **The Making of...**
La trilogia di *Gabriel Knight*

112 **Studio Profile**
Studi internazionali di Ubisoft

113 **Academy Profile**
I'm not Alone, di Pix Rev Studios

114 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

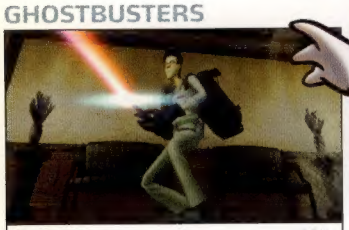
116 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

122 **Borderline Cafè**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

GHOSTBUSTERS

360, PS3, Wii 026

FUEL

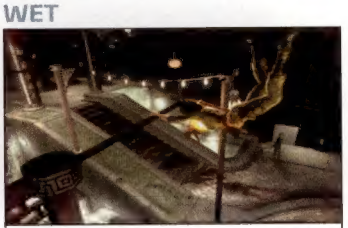
360, PC, PS3 028

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2

360, PS3 030

ROGUE TROOPER: QUARTZ ZONE MASSACRE

Wii 031

WET

360, PS3 032

GTA: CHINATOWN WARS

DS 033

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE

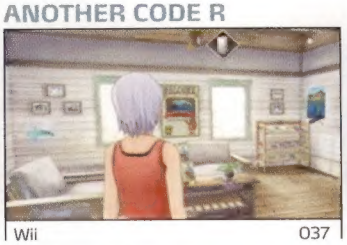
PSP 034

DEMIGOD

PC 035

FINAL FANTASY XIII

360, PS3 036

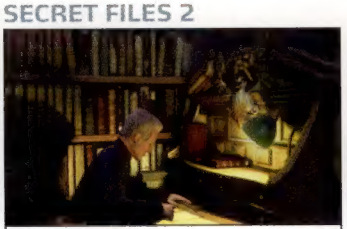
ANOTHER CODE R

Wii 037

BLUE DRAGON PLUS

DS 038

STORMRISE

360, PC, PS3 038

SECRET FILES 2

PC 039

BLOOD OF BAHAMUT

DS 040

SUIKODEN TIERKREIS

DS 040

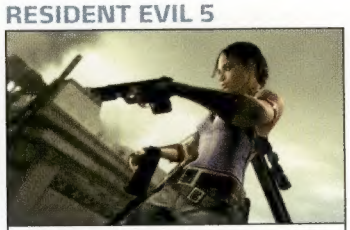
AFRO SAMURAI

360, PS3 041

STAR TREK ONLINE

PC 041

Review

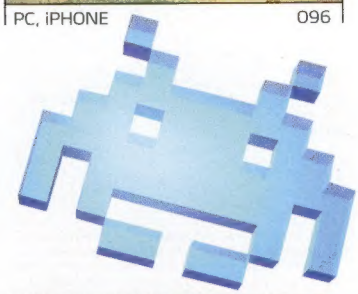
RESIDENT EVIL 5

360, PC, PS3 086

ROLANDO

iPHONE, iPOD TOUCH 092

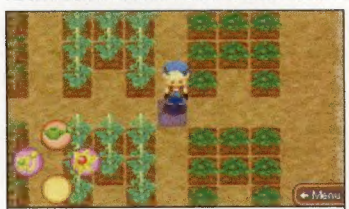
CRAYON PHYSICS DELUXE

PC, iPHONE 096



SPACE INVADERS GET EVEN

Wii 101

HARVEST MOON: L'ISOLA DELLA FELICITÀ

PS2 90

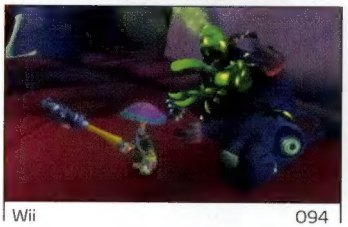
KILLZONE 2

PS3 088

STREET FIGHTER IV

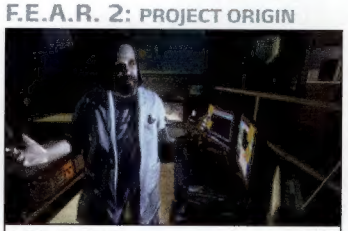
360, PC, PS3 090

MUSHROOM MEN



Wii 094

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN



360, PC, PS3 095

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

DS 098

SKATE 2

360, PS3 099

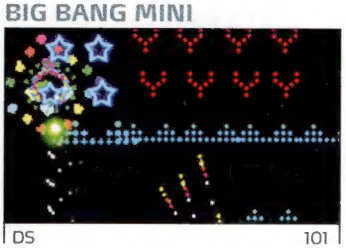
AWAY SHUFFLE DUNGEON

DS 100

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

PC 100

BIG BANG MINI

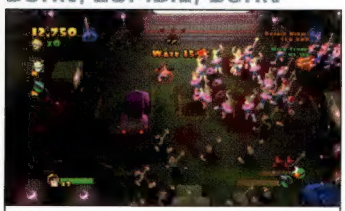


DS 101

DISGAEA DS

DS 102

BURN, ZOMBIE, BURN



PS3 103

PUZZLEGEDDON

PC 103

START

006 **Sviluppo fai da te**
Panoramica sui nuovi strumenti per una rivoluzione videoludica

012 **Terapia d'acquisto**
Quali grandi compagnie videoludiche hanno conquistato il 2008?

014 **Inghilterra a picco**
Perché il Regno Unito perderà posizioni nella leadership globale dello sviluppo

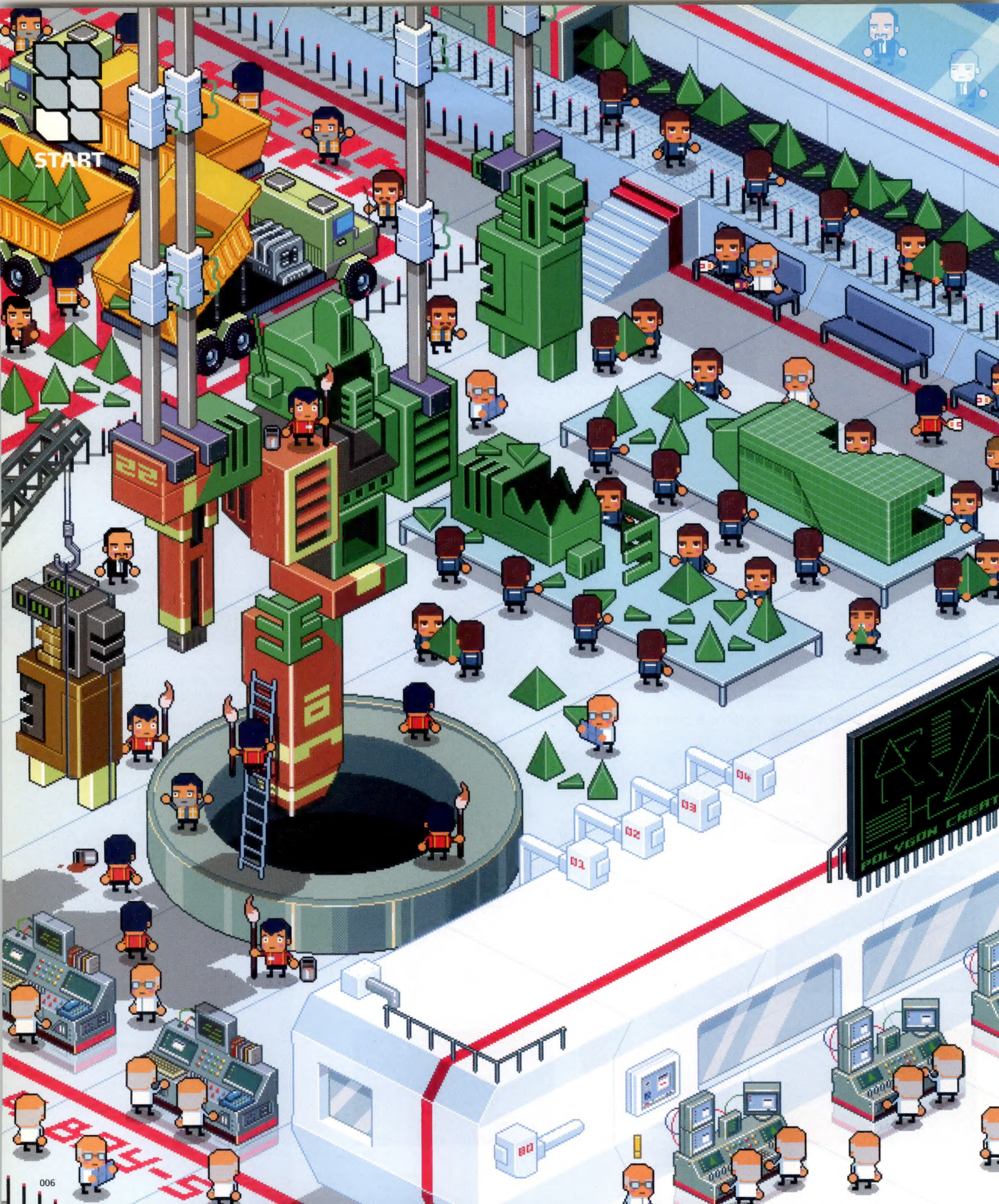
016 **Il paroliere**
5th Cell dà vita alle parole nel puzzle per DS *Scribblenauts*

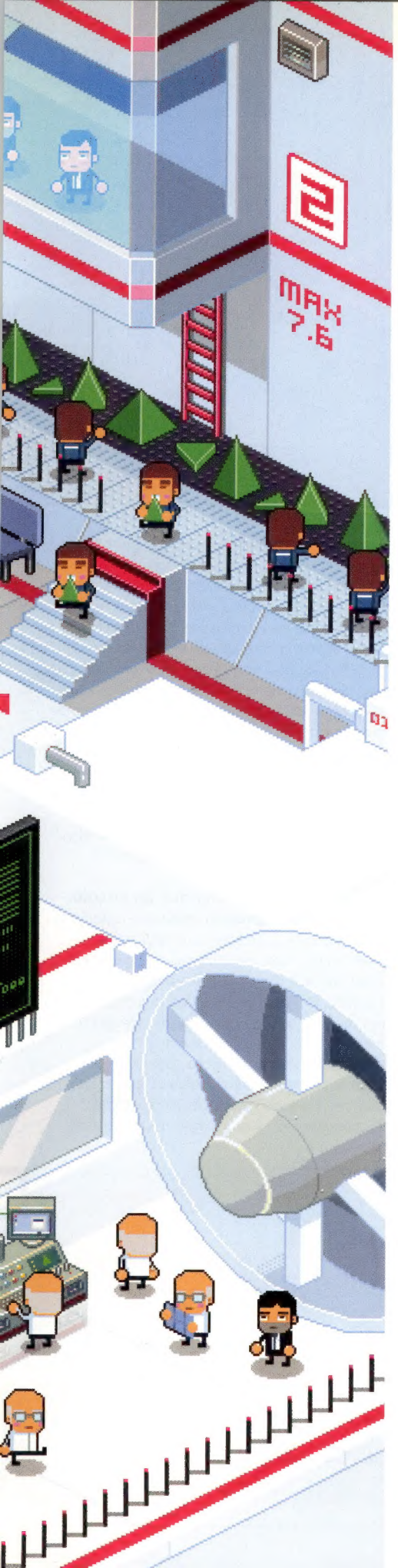
020 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

022 **Videogiochi raccontati**
Tre domande sulla storia nei videogiochi a Marco Zeugner di Animation Arts, casa di sviluppo di *Secret Files 2*

026 **Consigli per la lettura**
The Race for a New Game Machine e Racing the Beam

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo


START
BAY-5
POLYGON CREAT



SVILUPPO

Il videogioco del futuro

La scena dello sviluppo di giochi indipendenti si è evoluta fino a diventare irriconoscibile. Cosa ha reso possibile questa rivoluzione?

Quando usiamo il termine 'gioca, crea, condividi' per descrivere il cambiamento del videogioco, ci riferiamo al futuro o al passato? Stiamo parlando della sua rinascita, della trasformazione da confezioni e livelli lineari in esperienza dinamica online, o della sua morte, della scomparsa dei fogli di codice allegati alle riviste e del BASIC di fronte alla scalata del software proprietario? Chiunque si sia gingillato con un Logo, un BBC Micro o un Acorn Archimedes saprà che il gioco creativo non è nulla di nuovo, e che condividere i propri contenuti è affine a Internet come lo era a un parco giochi negli anni '80. Nel primo caso, ovviamente, è infinitamente più divertente e senza dubbio altrettanto eccitante.

Il videogioco ha, in un certo senso, chiuso il cerchio, riproponendo la sua vecchia libertà sotto il nome di 'contenuto generato dagli utenti'. Che si tratti di *LittleBigPlanet*, di *divertissement* come Whirled e Metaplace o di tool in rapida evoluzione come Game Maker, il vecchio impulso allo sviluppo sta tornando là dove ebbe inizio: nelle mani dei consumatori.

Ma perché proprio ora, dopo tanti anni di giochi immutabili? Cos'ha messo fine all'età oscura? Perché possiamo parlare dell'XNA di Microsoft e della sua più recente avventura nella democratizzazione del contenuto, Boku, nello stesso momento in cui Sony si affida a *LittleBigPlanet*? Perché quest'improvvisa ansia di diventare lo YouTube dei videogiochi? E chi ha invitato Apple alla festa, in tutto ciò?

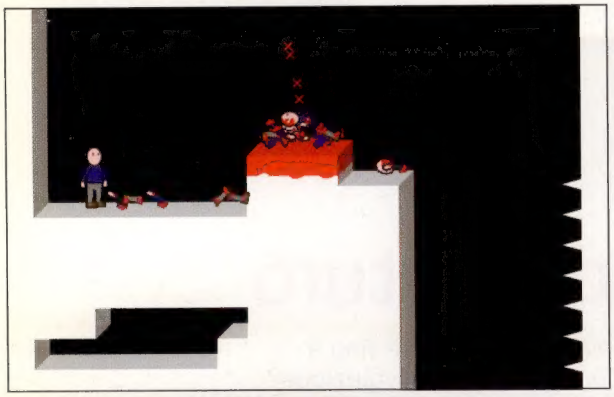
"È una nuova generazione di publisher", dice **Sandy Duncan**, CEO della già fiorente YoYo Games, avviata in Inghilterra. "Gran parte degli editori di software è una sorta di strettoia, giusto? Essi imbrigliano il flusso del contenuto, e a ragione, perché il mercato non è pronto ad accoglierlo per intero. Nella rivendita è possibile avere solo un certo numero di scatole sugli scaffali, che a limitare sia il publisher, il rivenditore o gli azionisti. Microsoft non vuole di certo che escano dieci giochi di calcio su Xbox contemporaneamente, anche se più per evitare una saturazione del canale commerciale che altro. La fame di giochi è più grande che mai, ma viene imbavagliata".

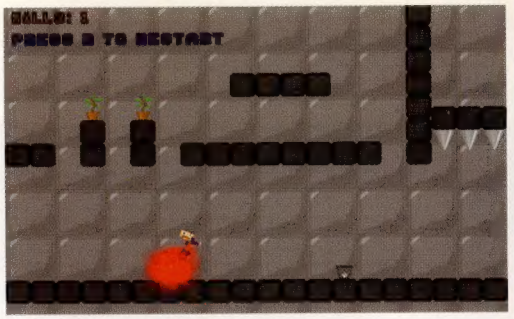
Un'utente di Whirled è stata notata da uno sviluppatore di giochi in Flash tripla A pochi mesi dopo aver imparato a usare il programma. James trova esaltante il ritorno ai vecchi valori. "Una generazione intera saprà che i videogiochi non sono solo qualcosa che si acquista su console"

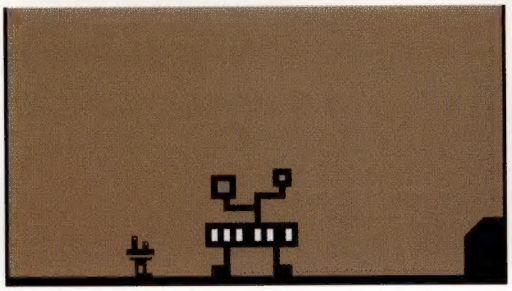
"Guardate App Store, l'esempio perfetto. Sono già disponibili 1500 giochi ed è aperto da soli tre mesi. Dategli un anno e saranno 10.000"

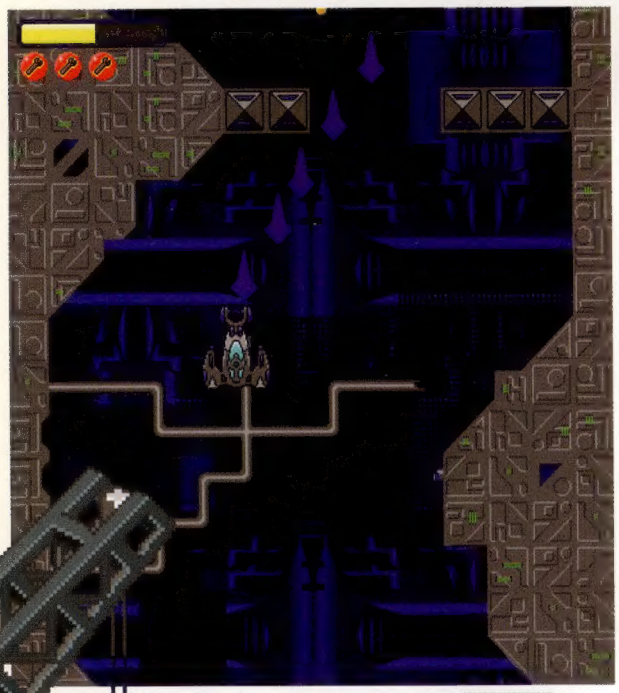
Duncan sa bene di cosa parla. Durante la sua permanenza quindicennale in Microsoft istituì e gestì il giro d'affari di Xbox in Europa, dove già poteva leggere quell'esigenza a chiare lettere. YoYo, da lui cofondata nel 2007, divenne distributore esclusivo del Game Maker di Mark Overmars su PC, e ora tratta più di 27.000 giochi realizzati dai visitatori del suo sito. "Se si producono giochi su DVD ci sono grossi limiti sulla pubblicazione", aggiunge. "Poteva succedere che il nuovo album di Michael Jackson arrivasse che non si riuscisse a ottenere la disponibilità dalla società stampatrice dei CD. Questo accade perché nessuno dei detentori delle piattaforme possiede le compagnie che poi stampano i dischi. C'è quindi tutta una serie di limitazioni naturali.

Quattro prodotti di punta distribuiti da YoYo (in senso orario dall'alto): *Deaths*, platform che mentre si gioca carica e mostra le ultime 50 dipartite di giocatori sfortunati; *Karoshi*, il cui scopo, ingannevolmente semplice, è uccidersi; *Pazzon*, altro platform dallo stile decisamente più distintivo; infine, lo shooter in stile Treasure *Nova 3000*









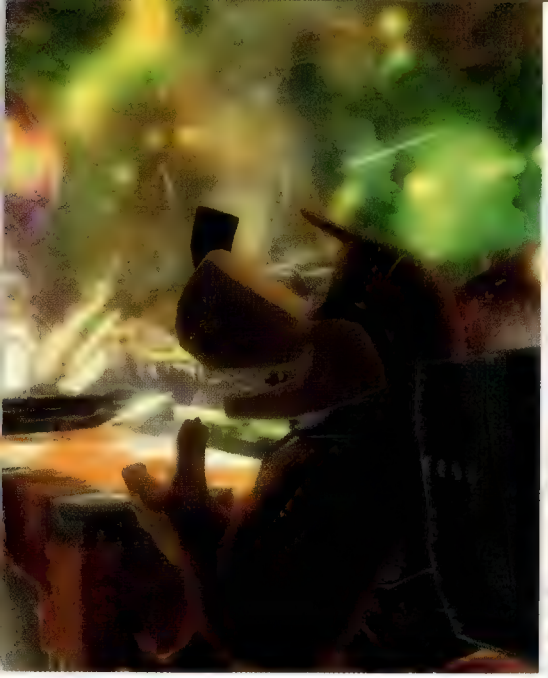
"Ma se si va su Internet, quali sono i vincoli? La banda non lo è, tanto meno quella del server: ho un traffico di circa 15 terabyte al mese e non mi costa praticamente nulla. Potrei salire ancora, considerevolmente, e non andrei in bancarotta. Potrò quindi produrre tantissimi contenuti in più da consumare a livello di publishing, e sono circa 550 i giochi sul mio sito che considererei 'vendibili'. Quel che sta accadendo è che molti brand di grande notorietà stanno cogliendo al volo la validità del modello di distribuzione online, spalancandone le possibilità. Guardate App Store, l'esempio perfetto. Sono già disponibili 1500 giochi ed è aperto da soli tre mesi. Dategli un anno e ce ne saranno 10.000".

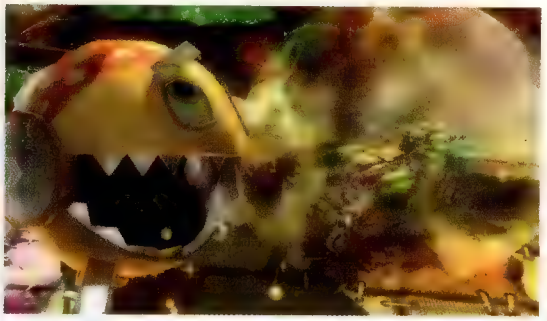
Per i videogiocatori tradizionali, tutto ciò porta a un'altra domanda: chi sono gli assemblatori e i creatori di tali contenuti? Col poco tempo a disposizione tra il ritorno a casa, una breve partita a *Gears of War 2* e il ritagliare abbastanza ore di sonno prima di tornare a scuola o al lavoro, non si tratta senz'altro di loro. Che sia una nuova genia? Stiamo assistendo a un cambio di corso nella comunità hardcore? È l'emergere di un vero e proprio *gap* generazionale? "Be', è vero che i venti-trentenni cresciuti con i videogiochi siano ormai molto condizionati dai generi classici", dice **Daniel James**, CEO del creatore di Whirled Three Rings. "Ma oggi assistiamo a un aumento del grado di varietà di ciò che essi ritengono degno del loro tempo. Quindi, un *GTAIV* sarà più o meno meritevole di *World of Goo*? Spero che quelli che potremmo definire 'hardcore eruditi adulti' stiano ancora cercando nuove interpretazioni dei gameplay classici. E una delle cose davvero interessanti di molte opportunità creative come queste è che effettivamente riprendono molti elementi classici. Prendiamo i creatori più prolifici di Whirled: le loro età sono delle più varie. Non si parla solo di ragazzini".

"È vero che i venti-trentenni cresciuti con i videogiochi siano ormai molto addentro ai generi classici, ma oggi assistiamo a un aumento della varietà"

Ecco dunque un piccolo promemoria delle opportunità summenzionate, a uso e consumo degli 'hardcore eruditi adulti'. YoYo, con il suo intuitivo kit di sviluppo Game Maker 7, disponibile gratuitamente o in un pacchetto 'Pro' da 20 dollari, è la più rumorosa nell'affermare di essere lo YouTube dei videogiochi. Si tratta piuttosto, in realtà, del DeviantART del videogioco, e sfoggia un aspetto comunitario più prominente che gli utenti chiaramente apprezzano. Cercate ad esempio le opere del famoso utente 2Dcube e troverete quattro pagine d'ispirati puzzle

Da sinistra a destra: Kongregate, PlayCrafter e YoYo Games. La restrizione ai soli giochi in Flash su Kongregate ha i suoi contro, dice Duncan: "Si è limitati dalle possibilità del browser, che a sua volta dipende da un sistema operativo a sua volta dipendente dall'hardware"





Pochi avevano previsto che il quinto *Banjo-Kazooie* di Rare, *Viti e Bulloni* (sinistra), sarebbe stato dedicato per l'80 per cento alla creazione di veicoli. La sua evoluzione in 'scatola di costruzioni' è stata accolta con sentimenti contrastanti, lasciando parecchi ammutoliti

game che registrano numeri imponenti, dalle 50.000 partite a gioco agli 800 commenti nel guestbook. YoYo possiede dunque validi strumenti per trovare rapidamente i titoli migliori.

"La sfida di ogni sito è nella navigabilità", spiega Duncan. "Il fenomeno dello 'strascico' ci dice che anche il filmato al posto 200.000 della classifica di YouTube è stato visto più volte di qualunque programma TV. Poi guardate nel mio sito e vedete che i primi 10.000 giochi sono stati giocati almeno dieci volte al mese. Potrebbe trattarsi solo di un bambino, di suo zio e del nonno, ma sta proprio qui l'essenza dello 'strascico'. Se si portano trenta milioni di persone al mese nell'App Store, ovvero i risultati a cui Apple sta avvicinandosi, basta attrarne una percentuale minima e i download dei giochi sono pagati".

Dal canto loro, Whirled e il Metaplace di Raph Koster [vedi **Game Pro** 007] uniscono una forma più semplice e accessibile di creazione ai medesimi concetti di gioco e condivisione. I due, palesemente simili, ospitano spazi virtuali creati dai giocatori tramite un set di strumenti a base Flash. Pur se forse mirati ai bambini, e sebbene Metaplace sia ancora in fase di beta chiusa, Whirled è assai irresistibile indifferentemente dalla propria età. Le 'stanze' virtuali sono accessibili a un solo click di distanza dalla pagina principale, e sanno essere luoghi incantevoli e ingegnosi. È inoltre possibile costruire e condividere minigiochi che spaziano dai GdR alle corse. Altrove, siti come Playcrafter.com e Kongregate pubblicano una vasta gamma di giochi in Flash in modo simile a YoYo.

"Se qualcosa è divertente e interessante e continua a diventarlo sempre di più, allora ha la possibilità di avere successo", dice James. "In un ecosistema basato sull'attenzione si tratta del fattore discriminante. Un sito per la creazione di giochi in Flash con titoli terribili non vedrà molti giocare e di conseguenza lasciare un riscontro, motivo per cui ci siamo impegnati nella creazione di giochi e materiale di buona qualità. Tutto parte dall'uovo, non si può saltar su e cominciare a sfornare galline".

La stessa filosofia viene esemplificata da *LittleBigPlanet*, gioco dentro un gioco sulla creazione di giochi. Dove si colloca un simile prodotto nel rapporto complessità-accessibilità? I giochi (o piattaforme?) summenzionati sono qualcosa d'importante e in grado di trasformare la scena, ma un profano potrà sempre incasellarli in classificazioni preesistenti, se non per la loro natura tramite la loro base d'utenza. *LBP* è totalmente diverso, un fenomeno immediatamente più distruttivo, come ci conferma il cofondatore di Media Molecule **Alex Evans**.

"Quando spiegavo *LittleBigPlanet* e i contenuti generati dagli utenti a un pubblico più hardcore, a persone già addentro ai videogiochi, per prima cosa chiedevano spesso di che genere fosse. A confronto, è facile spiegarlo a una persona qualunque o a qualcuno che non sia un giocatore: si tratta di un gioco in cui si crea un gioco, dove si può esprimere se stessi e divertirsi nel processo. Il punto è che più si conoscono i giochi, più si è distanti dal concetto. L'altra verità dei contenuti generati dagli utenti è che saranno la caratteristica principale di vari giochi. Ma sono per l'appunto una caratteristica, non un genere".

L'editor delle mappe di *Far Cry 2* si basa sul primo tentativo in *Far Cry Instincts* su Xbox. Duncan ritiene che questo tipo di contenuti degli utenti non s'inserisca naturalmente nello sviluppo del gioco. "È come il mostro fallico a tre teste di *Spore*. Fattibile, ma sottostà comunque alle regole"

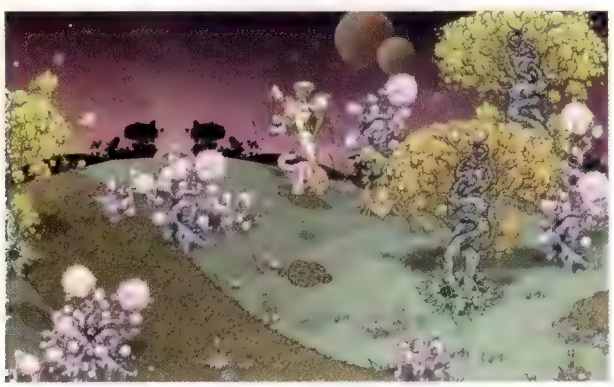
L'ascesa dei contenuti generati dagli utenti, dice ancora, non è più strana dell'ascesa del multiplayer online: oggi fa notizia, domani sarà già obsoleta. Anche la maggiore prominenza ed estensione della possibilità di creare contenuti in *LittleBigPlanet* si trasformerà, Evans crede, in qualcosa di familiare. "Avrete dunque il vostro *Burnout*, *FIFA* o *Madden*, tutti dotati di elementi per la creazione di personaggi, con quantità sempre maggiori di contenuti generati dagli utenti. E diverrà sempre meno chiara la loro provenienza amatoriale man mano che crescerà l'accettazione della caratteristica. Magari giocherete con un avatar creato da qualcuno in una mappa rielaborata da qualcun altro".

Evans si aspetta che centinaia di giochi sceglieranno presto un proprio metodo d'inserimento del contenuto generato dagli utenti; *Line Rider* è ad esempio un'esperienza più improntata all'editor.

Havok compie dieci anni

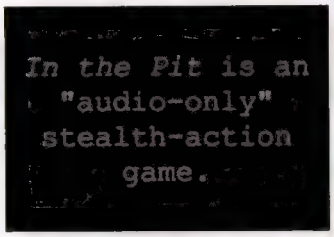
Il motore fisico Havok è ormai tra noi da un decennio. Pargolo dei ricercatori universitari Steve Collins e Hugh Reynolds, del Trinity College di Dublino, venne al mondo come 'sistema d'animazione fisico in tempo reale per prodotti multimediali educativi'. A quei tempi, prima dell'arrivo di PS2 e Xbox, il potenziale dei middleware multipiattaforma era tutt'altro che provato. Ma Havok resistette, dimostrando emblematicamente come un software di terze parti possa trasformare lo sviluppo videoludico; a seguito dell'acquisizione da parte di Intel, la compagnia ha visto di recente la pubblicazione della sesta iterazione principale della suite. Havok, leviamo un calice (completo di motore fisico) in tuo onore.

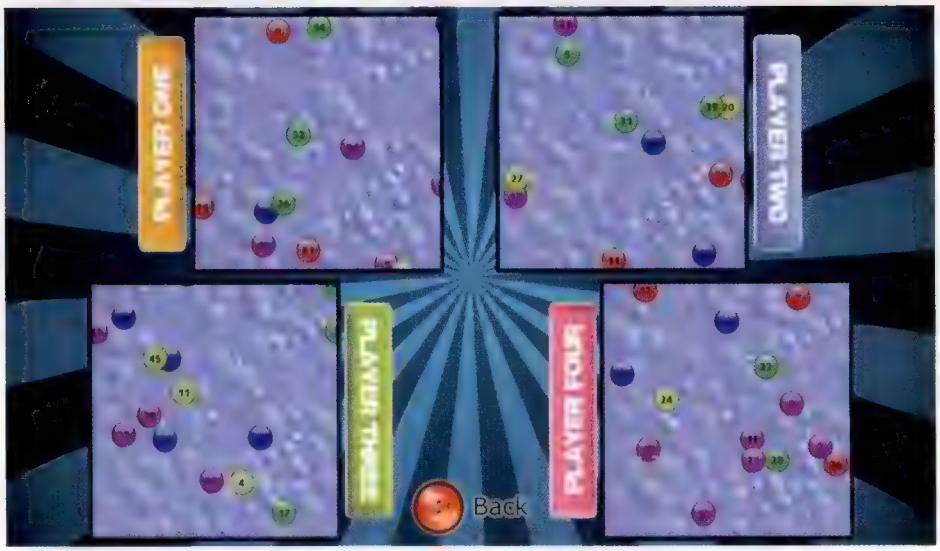
Deve ancora giocare *Banjo-Kazooie: Viti e Bulloni*, ma lo considera un'offerta più interessante, "più videogioco". Da parte sua, Media Molecule ha già organizzato i prossimi due anni, nella speranza di evolvere tutte le parti della sua triade 'gioco, creazione, condivisione'. "Che vuol dire espandere il gioco, non solo in termini di ciò che se ne ricava come creatori ma anche come giocatori", dice. "E abbiamo solo grattato la superficie della condivisione. Inutile dire che è proprio l'online la discriminante tra questi giochi e quelli che li hanno preceduti. Lo Shoot 'Em Up Construction Kit, STOS e AMOS sono sempre esistiti, ma non sono mai stati associati a una piattaforma per mostrarli al mondo. Quindi, il fattore online è cruciale".



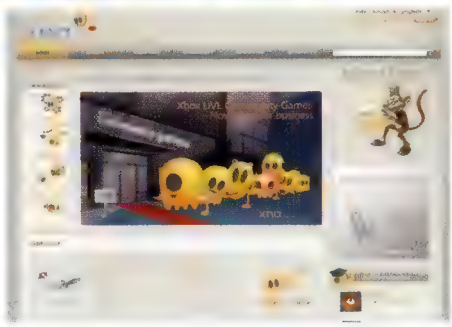
James non pare preoccupato dalle somiglianze tra Whirled e il Metaplace di Raph Koster (sopra). Decisioni insignificanti come la visuale isometrica creano "grosse differenze", ci spiega

Alcuni dei nostri titoli XNA preferiti. *The Dishwasher: Dead Samurai* (destra) è già un cult. *In The Pit* (sotto) parla praticamente da sé. È nato su PC come demo di tre livelli





XNA già offre un'ampia scelta di titoli, alcuni dei quali ottimi. *Brain Party* (sopra), precedentemente per Windows Mobile, è stato convertito dal redattore a tempo pieno Paul Hudson



È Microsoft, appropriatamente, a colmare il divario tra il vecchio e il nuovo del gioco creativo su console e computer. Il suo Boku guarda al passato nella sua natura di linguaggio di programmazione per bambini, ma viene spedito nel futuro dall'interfaccia via joypad e le ambientazioni tridimensionali. Anziché cominciare con un 'Hello World' stile *LBP*, i primi passi mossi dagli utenti saranno probabilmente più di tipo condizione-azione. Altra somiglianza con i tool di un tempo è il focus culturale. Preoccupata della natura consuntiva e passiva del videogioco moderno, Microsoft desidera un ritorno ai valori del programmatore solitario.

"La comunità dello sviluppo professionale capisce che negli ultimi anni c'è stato un interesse sempre calante verso le scienze informatiche da parte degli studenti universitari", dice il portavoce della compagnia **Boyd Multerer**, "rendendo sempre più difficile trovare programmatori esperti e di talento. Stiamo lavorando in concerto con le università per incorporare XNA nei programmi, ma Boku potrebbe darci la possibilità di condividere tool creativi ancora più accessibili con una generazione più giovane".

Ciò dunque accrescerebbe il già considerevole successo di XNA Game Studio, introdotto nel 2006 e già responsabile di 1,3 milioni di download. Più di 7800 membri della sua community si sono iscritti al secondo contest annuale Dream-Build-Play, producendo più di 350 giochi completi. "Tutte le partecipazioni, create in soli quattro mesi, rappresentano uno spirito di vera collaborazione e democrazia", dice Multerer. Alcuni, però, potrebbero obiettare che l'intera iniziativa rappresenti qualcos'altro: un tentativo di redimersi.

"Microsoft ha rovinato lo sviluppo dell'ambiente degli hobbysti su PC", dice James. "Anziché distribuire gratuitamente linguaggi di programmazione li vendevano, cosicché non si trovavano integrati nel computer. Anche i produttori di console, con le loro piattaforme chiuse, hanno rovinato l'industria degli

In *LittleBigPlanet* sarebbe possibile sfumare ulteriormente i confini tra creazione e gioco, dice Evans. La modalità Storia conteneva un tempo sezioni che rendevano utilizzabile l'intera strumentazione della parte Crea: una strada che Media Molecule spera di percorrere in futuro. Il team ha preso in considerazione anche modifiche alle proprietà fisiche del Sackboy, ma nulla è ancora definito

hobbysti perché per lungo tempo è stato difficile avere successo a meno di non trovarsi su Super Nintendo, un formato assolutamente proprietario che necessitava di un kit di sviluppo costoso. Non si mostrava in alcun modo all'utente finale come si potessero raggiungere quei risultati. Pensiero proprietario, in poche parole".

Duncan dissente, almeno per quanto concerne Microsoft. "Avendo trascorso 16 anni nella ditta tendo a difenderli, ma sono anche consapevole dei loro problemi. Non penso che la creazione di una cultura del software a pagamento sia colpa di Microsoft. Voglio dire che era ovvio. Tutti pagavano il software, almeno fino ai tempi recenti; c'era lo shareware, ma non il concetto dell'open source, visto che le versioni complete andavano comunque pagate. In un modo o nell'altro, si finisce col pagare per gran parte delle cose. Anche Game Maker: 5000 download al giorno, ma la gente continua a tornare per pagare i suoi venti dollari e ottenere qualche opzione in più".

Aggiunge poi che il ritorno del gioco creativo si correla nella stessa misura a più ampi fenomeni culturali. Dove una volta c'era la Generazione X abbiamo oggi un esercito del nuovo millennio, di ragazzini che si aspettano di ottenere qualcosa gratuitamente. È un senso di diritto che non considera il lato 'creativo' del processo, ancora prerogativa degli ultraventicinquenni, ma contribuisce a creare un clima in cui il volume del contenuto e i costi di distribuzione irrisori sono cruciali, all'opposto del pensiero tradizionale dell'ambiente console in cui la paura maggiore era la saturazione. Le opinioni di Duncan sul modello delle console hanno riempito le prime pagine: questo, egli ritiene, sarà il primo a perdere nella nuova era.

"Bisogna allontanarsi dal meccanismo", afferma. "Ho parlato durante un'ottima conferenza di investitori nell'industria videoludica dove Phil Harrison ha richiamato delle argomentazioni sulla morte delle console che avevo postato su un blog tempo fa. Credo che dopo si sia accorto che non avrebbe dovuto dirlo. Ma con un budget di quattro o cinque miliardi di dollari alla Ricerca e Sviluppo, semplicemente non ci saranno più console. Potrebbe, forse, esserci un'altra generazione, ma nessuno di quelli che conosco sa anche lontanamente come saranno Xbox 720 o PlayStation 4. E a questo stadio del ciclo vitale delle macchine attuali, tutti lo avrebbero già saputo".

YoYo, dice inoltre, aveva previsto diversi anni fa l'ascesa di una piattaforma tipo iPhone per giochi creati dagli utenti, ma come molti altri non sapeva quando sarebbe potuta giungere o come premunirsi nel modo giusto. "Quello che avremmo potuto fare ci avrebbe reso potentissimi, ma non l'abbiamo fatto. La gente comprerà giochi online in modi e in quantità inimmaginabili, e a vincere saranno quelli con una mente aperta. Non è bene incaponirsi su una singola piattaforma. C'è gente così! Majesco, ad esempio: è un buon publisher, ma con una mentalità che ormai ha fatto il suo corso".

Dove andrà, da qui, il gioco creativo? Come molto spesso accade, le risposte migliori risiedono nei numeri. Nei primi di dicembre, un post sul blog dello sviluppatore inglese Garry Newman ha rivelato che il suo Garry's Mod, famoso editor sandbox per il Source di Valve, aveva venduto più di 300.000 unità dalla sua messa in commercio su Steam, a un prezzo fisso di 10 dollari (7 euro) ciascuna. App Store, nel frattempo, ricava un impressionante 30 per cento di guadagni dai giochi che ospita, spingendo il sito di tecnologia The Register a definirlo 'il classico racket di protettori'.

"Potrebbe esserci una nuova generazione, ma nessuno sa come saranno Xbox 720 o PlayStation 4. E a questo stadio del ciclo vitale, tutti lo avrebbero già saputo"

"Ricordo di aver guardato i loro comunicati stampa e di aver pensato che se Microsoft l'avesse fatto tutti sarebbero impazziti", dice Evans. "Ma Apple è sfuggita al clamore perché i possessori di ambienti di sviluppo chiuso come le console sono cambiati in modo ridicolo e perché non è, semplicemente, punitiva economicamente. Apple quindi ha potuto dire di essere migliore di molti formati mobile dove non si può fare un fico secco. Pensate se qualche altro servizio assaltasse Steam con dei contenuti, in qualche modo, migliori. Oppure Steam supererà se stesso e diventerà una piattaforma che ora non possiamo nemmeno immaginare. Chi sa cos'abbia in mente Valve? L'intero ecosistema, in futuro, cambierà totalmente questi videogiochi".

In senso orario dall'angolo superiore sinistro: Boyd Multerer, general manager di XNA; Alex Evans, direttore tecnico dello sviluppatore di *LittleBigPlanet* Media Molecule; Daniel James, CEO della Three Rings di Whirled; Sandy Duncan, CEO di YoYo Games. Stravagante è dir poco

SOUND BYTES

"Non è un enorme Pac-Man che divora ogni cosa. È un animale molto cauto."
Il biologo marino **Enrico Gennari** spiega il comportamento del grande squalo bianco usando un linguaggio che possiamo facilmente comprendere

"Rendere disponibili in maniera subdola le informazioni sui nostri titoli in uscita sul sito dell'ESRB ha avuto un gran successo, e abbiamo deciso di abbandonare tutti gli annunci ufficiali in futuro per comunicare discretamente le informazioni sul sito ESRB.org."
Aram Jabbari, PR e Sales Manager di Atlus, descrive con gioia la sua nuova abitudine di usare come pubblicità la passione dei blogger per la caccia alle informazioni su ESRB

"Il mercato dei videogiochi europeo e quello americano sono molto ben bilanciati. Sto giocando a *Left 4 Dead* in questo periodo, ma mi hanno detto che questo titolo non arriverà mai in Giappone. Forse dovrei smettere di essere giapponese."
Hideo Kojima, creatore di *Metal Gear Solid*, ironizza sul mercato videoludico giapponese

"Non forniamo agli sviluppatori la console 'facile da programmare' che loro vorrebbero, perché altrimenti chiunque potrebbe sfruttare da subito praticamente qualunque cosa l'hardware sia in grado di fare. Ma così, cosa accadrebbe nei restanti nove anni e mezzo [del ciclo vitale della console]?"
Forse abbiamo la risposta, **Kaz Hirai**: si continuerebbe a sviluppare ottimi giochi anziché a lottare con l'hardware

"Si pensa che se si creano dieci titoli, e almeno due di essi sono validi, si possano finanziare gli altri otto. Ma non si bada al fatto che questi otto titoli scadenti riempiranno il mercato e porteranno a problemi di produzione e a confusione tra i consumatori."
Christoph Hartmann, presidente di 2K Games, polemizza sul mercato dei casual game su Wii

INDUSTRIA

Uscire dalla crisi

In un periodo difficile per l'economia mondiale, quali giochi hanno sconfitto la crisi del 2008?

Durante la Grande Depressione degli anni '30, l'economia internazionale si paralizzò e i livelli di disoccupazione salirono alle stelle, ma i cinema di tutta l'America rimasero pieni. Questa semplice analogia è spesso ribadita dagli analisti nel tentativo di spiegare l'invidiabile, e spesso incredibile, crescita dell'industria dei videogiochi nel 2008.

"Le persone desiderano divertirsi", afferma **Jesse Divnich**, direttore dei servizi analitici dell'Electronic Entertainment Design and Research (EEDAR). "Quando la gente viene colpita nel portafogli preferisce rifugiarsi nel divertimento, e i videogiochi garantiscono ore di intrattenimento a costi relativamente bassi". È un comune sentire che si ritrova anche nel recente comunicato stampa di Microsoft e nelle parole di Satoru Iwata a proposito delle vendite record di novembre negli Stati Uniti, sia per 360 che per Wii, di cui abbiamo parlato nello scorso numero di **Game Pro**. Quegli stessi numeri sono stati bissati dai risultati di dicembre, con quasi un milione e mezzo di Xbox 360 e altri due milioni per il Wii.

"Il più grande successo dell'anno è Wii Fit. Un prodotto che, stando alle sue caratteristiche, andava contro ogni probabilità. Non aveva un target ben definito"

Le cifre palesano la grinta che il mercato dei videogiochi può vantare, in particolar modo in Europa e in America. "Nel 2007 l'industria è cresciuta, a livello mondiale, di più del 30 per cento", afferma Divnich. "I dati in nostro possesso dimostrano che, almeno in America, [nel 2008] il settore è cresciuto del 24 per cento rispetto all'anno precedente".

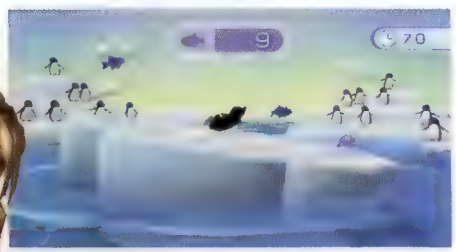
Dall'esterno si potrebbe ritrarre un settore che sta emergendo dalle macerie di un'economia disastrata. Dall'interno, tuttavia, la scena sembra essere più simile all'attuale clima economico. Gli interessi commerciali sono i più alti di sempre, con sviluppatori e produttori in feroce competizione tra loro, ognuno più che mai affidato al successo dei giochi dal momento che un minimo calo nelle vendite potrebbe spingere gli investitori più impazienti a rivolgersi altrove.

"Il più grande successo dell'anno è *Wii Fit*", afferma Divnich. "Un prodotto che, stando alle sue caratteristiche, andava contro ogni probabilità. Era una nuova IP, comportava una spesa aggiuntiva per una nuova periferica e non aveva un target ben definito; era un prodotto letteralmente per chiunque".

Finora, assieme a un numero crescente di titoli Nintendo, *Wii Fit* si è rivelato un successo duraturo. Lanciato in Giappone nel dicembre 2007, a inizio 2008 il gioco raggiunge oltre un milione di unità vendute solo nella nazione d'origine. Alla fine di ottobre Nintendo ha annunciato la vendita di 8,7 milioni di copie del suddetto software in tutto il mondo.

Nel momento di andare in stampa, *Wii Fit* è ottavo nella classifica inglese relativa a tutti i formati, ma il Regno Unito ha dovuto attenderne l'arrivo fino ad aprile, un mese che raramente promette titoli importanti, ma che nel 2008 ha violato questa consuetudine. Non soltanto il fenomeno *Wii Fit* è giunto durante la primavera 2008, ma anche il gioco con il record del più alto numero di copie vendute in sole ventiquattro ore ha esordito il 29 aprile.

"*Grand Theft Auto IV* ha cambiato le regole", sottolinea Divnich. "Ha fatto capire al suo settore che non occorreva affidarsi alla sola stagione natalizia. Analisti e persino osservatori esterni sanno che i titoli tripla A possono vendere bene durante l'estate, ma i produttori hanno paura di non riuscire a vendere i loro software durante la fine dell'anno".



***Wii Fit* (sopra) e *Super Smash Bros Brawl*, pur con contenuti totalmente diversi, hanno propiziato entrambi il successo straordinario di Nintendo**

Grandi campagne pubblicitarie, passaparola senza precedenti, recensioni entusiastiche e un marchio abbastanza lucrativo da innescare un'offerta di EA da due milioni di dollari per l'acquisizione di Take-Two hanno aiutato *GTAIV* a vendere ben 3,6 milioni di copie in tutto il globo solo nel primo giorno. Ironicamente, Take-Two avrebbe poi comunicato di aver raggiunto il decimo milione di copie vendute proprio durante il mese di agosto, in estate inoltrata.

Mario Kart Wii e *Super Smash Bros Brawl* di Nintendo hanno contribuito a spezzare l'incantesimo estivo, con uscite distribuite tra marzo e giugno (con la sola eccezione del mercato giapponese, che ha visto uscire *Brawl* a gennaio). Ancora una volta, rischiare ha ripagato. *Brawl* ha venduto 1,4 milioni di copie durante i primi sette giorni negli USA, diventando il lancio più riuscito di sempre per Nintendo of America. *Mario Kart Wii*, dal canto suo, è stato l'ottavo titolo dalle vendite più veloci nella Storia del Regno Unito.

Assumersi dei rischi contribuisce dunque a far progredire il mercato dei videogiochi, ma talvolta l'industria ricorda perché percorra spesso strade già battute. "Gli utenti PS3 non hanno creduto abbastanza in *LittleBigPlanet*", sottolinea Dorian Bloch di Chart-Track. Il gioco ha venduto circa 500.000 copie in America e nel Regno Unito dopo il suo primo mese di vita, e non è sbagliato pensare che un titolo pensato per tutti potrebbe essere sprecato su una console dal costo che solo i più appassionati e i consumatori attratti dal Blu-ray sembrano esser disposti a sostenere.

"Potreste osservare che, in media, gli utenti PS3 si rivolgono maggiormente a titoli già noti. I giochi più venduti per PS3 [nel 2008] sono stati *GTAIV*, *Call of Duty: World at War*, *FIFA 09* e *Metal Gear Solid 4*", concorda Divnich, arrivando ad asserire che *LBP* avrebbe venduto tre volte di più se fosse uscito su Wii.

La disparità tra console e software, tuttavia, non si è ripresentata con due dei giochi più venduti nel periodo conclusivo dell'anno. *Gears of War 2* ha superato i tre milioni di copie vendute a livello mondiale, mentre *World at War* di Treyarch ha toccato la vetta di un milione nel solo Regno Unito in metà tempo rispetto al suo predecessore, *Modern Warfare*.

Divnich sostiene che i produttori, nel prossimo futuro, dipenderanno ancor di più da questi franchise di successo, poiché l'impatto e la durata di questa recessione sono ancora da definirsi. "Assisteremo sempre meno a esperimenti dei publisher e ad una sempre crescente concentrazione sui prodotti già affermati".

Piccola Grande Ricompensa

Come il piccolo team di *LBP* potrebb raccogliere grandi vantaggi

***LittleBigPlanet* non ha goduto di vendite esaltanti quanto il responso della critica. Media Molecule ha lavorato con un team di 27 persone per *LBP*, mentre *GTAIV* ha alle spalle uno staff di 220 persone solo nella sede di Edinburgo, altre 50 in quella di New York, dieci a san Diego e 40 a Lincoln.**

"Sono sicuro che *LBP* renderà dei profitti", afferma Bloch. "Lo sviluppo di altri giochi di fascia alta è calcolato di questi tempi in multipli di cinque milioni. Riteniamo che entro la fine dell'anno le vendite di *LBP* potrebbero ammontare a più di 300.000 nel solo Regno Unito, non male per un periodo di otto settimane".

Il Regno Unito in ripida discesa

L'industria videoludica inglese è destinata a crollare al quinto posto nel 2009

Molte idee, poca volontà d'investire su di esse: così può essere giudicato il settore dello sviluppo videoludico inglese del 2008 secondo quanto riporta il NESTA, l'Ente Nazionale per le Scienze, le Arti e la Tecnologia, nel suo rapporto 'Raise the Game', che continua argomentando i motivi per cui l'industria del videogioco made in UK rischia di essere divorata da Corea, Canada e Cina nel 2009. "Per adesso non possiamo lamentarci, ma gran parte del merito va a una sola compagnia, la Rockstar North di *Grand Theft Auto IV*", avverte **Jackie McKenzie**, responsabile dei programmi d'innovazione del NESTA.

L'istituto suggerisce quali fattori cruciali che hanno portato al declino della fortuna ludica del Regno Unito la mancanza di finanziamenti statali, un numero esiguo di publisher su scala globale e la carenza di manodopera specializzata. In riferimento al rapporto, il direttore creativo di Eidos **Ian Livingstone** ha riassunto l'allarmante tendenza. "Negli ultimi sei anni, metà degli studi di sviluppo indipendenti ha chiuso o è stata acquisita da compagnie straniere. Il Regno Unito sta diventando mero terreno di reclutamento; questa situazione continuerà quasi certamente a meno che il governo non intervenga".

"Gli sviluppatori che abbiamo intervistato preferirebbero rimanere in questa nazione, ma, attirati da un'offerta migliore, andranno all'estero pur di restare nel settore"

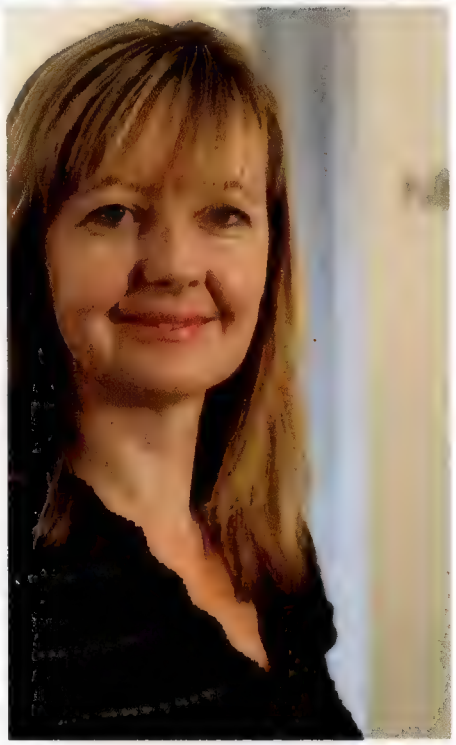
"Guardando allo stato canadese, che elargisce enormi incentivi semplicemente inesistenti nel Regno Unito, è facile comprendere il motivo di tale crisi", afferma McKenzie. "Gli sviluppatori che abbiamo intervistato preferirebbero rimanere in questa nazione, ma, attirati da un'offerta migliore, andranno all'estero pur di restare nel settore. Non si può impedirlo, ma è comunque possibile dar vita a un'industria robusta che permetta al talento di prosperare".

E questi cervelli in fuga non saranno necessariamente sostituiti. Probabilmente la scoperta più deprimente del rapporto è che solo il 18 per cento dei laureati in corsi videoludici ottiene lavoro nell'ambito dello sviluppo.

"È inaudito. Molte compagnie si ritrovano a dover rieducare gran parte dei laureati che assumono", continua McKenzie, sostenendo che la qualità dei corsi universitari sullo sviluppo di videogiochi potrebbe essere aumentata prestando maggiore attenzione all'accreditamento da parte di Skillset, il Consiglio delle Abilità di Settore per i Media Creativi. "I corsi accreditati sono effettivamente ottimi: i laureati hanno il 10 per cento di probabilità in più di ottenere un posto nell'industria. Il programma di accreditamento porta un panel dell'industria nelle università per un processo di audizione. Purtroppo, solo quattro corsi di laurea in tutto il Regno Unito hanno soddisfatto i loro requisiti".

NESTA auspica una connessione diretta tra i fondi universitari e la certificazione, in modo da scremare i corsi non all'altezza. McKenzie vorrebbe inoltre che fosse creato un 'fondo prototipi' per incoraggiare gli sviluppatori indipendenti alla creazione di nuove IP. "Si potrebbero sostituire così le ingombranti tasse sulla Ricerca e Sviluppo e sarebbe un modo perfetto per permettere ai team più piccoli di creare contenuti originali da portare poi ai publisher".

I finanziamenti sono fondamentali nella crescita di territori come Singapore e Canada, e McKenzie crede che il governo inglese, tradizionalmente avverso ai videogame, potrebbe cambiare atteggiamento. "Le istituzioni sono coscienti del fatto che l'industria ludica non è solo violenza. Abbiamo tenuto un evento nel corso di una conferenza del partito conservatore riguardo ai miti sui videogiochi e la reazione è stata molto positiva: le menti creative forgiano il mercato inglese. Ma il lavoro di NESTA non consiste nel convincere il governo a investire. Consiste nel pubblicare un rapporto che dica: questo è ciò che accade".



Ian Livingstone co-fondò Games Workshop nel 1975 e dal 1995 vive una relazione turbolenta con Eidos, culminata nel suo attuale ruolo di direttore creativo. Jackie McKenzie è un membro di NESTA, ente nato da un atto parlamentare per incrementare il potenziale creativo e innovativo del Regno Unito

McKenzie ammette che la stessa NESTA non saprebbe come risolvere alcune delle questioni sollevate nel rapporto. "Come si comporta il governo nei confronti dello sviluppo online? In che modo incoraggia i publisher globali? Vorrei vedere questo settore collaborare attivamente per il bene dell'intera industria inglese attraverso la distribuzione del lavoro, nuovi posti, una migliore preparazione tecnica e altro".

Questo approccio unilaterale non sembra plausibile, ma qualunque sarà la soluzione, se 'Raise the Game' dovesse aver ragione, si tratta di problemi che i team inglesi dovranno affrontare. Come puntualizza Livingstone: "Il contante in cassa potrà anche tintinnare forte, ma purtroppo non grazie alle vendite dei giochi sviluppati nel Regno Unito".

NESTA afferma che la percezione dello stato di salute del game development inglese è distorta dal successo di Rockstar North, il cui *Grand Theft Auto IV* è stato uno dei titoli più importanti del 2008

NINJA BLADE

UN NINJA MODERNO PER UN NEMICO DEL 21° SECOLO

OLTRE ALLE LAME, UN ARSENALE DI ARMI | AZIONE SENZA TREGUA, DALLA STRADA AI GRATTACIELI | STRAORDINARIA CINEMATOGRAFIA IN-GAME

16+
www.pegi.info

© 2009 FromSoftware, Inc. Tutti i diritti riservati. Ninja Blade è un marchio di FromSoftware, Inc.
© 2009 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, e i loghi Xbox sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi.

SOLO SU XBOX 360

FROM SOFTWARE

Jump in.

XBOX 360

Parole interattive

La penna è più tagliente della spada, secondo 5th Cell

Pochi sono i giochi in grado di soddisfare il feticista del dizionario che è in noi. *Bookworm Adventures* aveva saziato per un po' la nostra fame multisillabica, permettendoci di malmenare creature mitologiche con parole di 12 lettere. Fortunatamente, a colmare il vuoto penserà *Scribblenauts*, un nuovo titolo per DS sviluppato da 5th Cell, i creatori di *Drawn To Life* e *Lock's Quest*. I giocatori dovranno risolvere gli enigmi scrivendo un sostantivo qualsiasi (o quasi) per vedere l'oggetto corrispondente apparire nel gioco, pronto per l'uso. Una demo preliminare vede l'eroe, Maxwell, tentare di raccogliere una stella posta su un albero: inizialmente con una scala, nei tentativi successivi con una palla per far cadere la stella e un castoro per rosicchiare il tronco. Abbiamo parlato con **Jeremiah Slaczka**, direttore creativo, del potere delle parole.

Può dirci quanto è ampio il lessico?
È la domanda da un milione di dollari che la gente mi fa sempre. Ma se vi dicessi esattamente quante parole ci sono, sarei come un mago che svela i suoi trucchi: sappiate solo che è incredibilmente vasto.

Il sistema Objectnaut è in grado di descrivere alcuni comportamenti complessi dell'IA. La gallina in alto sta facendo la guardia all'uovo, mentre il cavernicolo tenta di mangiarlo

Inizialmente, l'idea era che il giocatore scrivesse affermazioni più complesse, come 'il cane camminava nel parco'. "Abbiamo subito capito che le persone non volevano scrivere frasi e paragrafi con una grammatica corretta", afferma Slaczka (sopra a destra). "Volevano solo gli elementi di base"

Stiamo consultando dizionari, enciclopedie, pagine online: qualsiasi cosa ci ritroviamo sotto mano. Lo abbiamo già fatto per mesi e mesi, e finché il progetto non sarà terminato continueremo ad aggiungere nuove parole, immagini e dati. Le parole strane e poco conosciute sono tantissime. Sicuramente ci saranno cose che non appariranno, ma si tratta di oggetti senza alcuna importanza, come un piatto colombiano di cui nessuno ha mai sentito parlare. Ma potrete invece scrivere cose come 'macchina per dialisi' o 'verme letale della Mongolia'. E questo non è niente. Potrete scrivere 'dinamite', 'colla' e 'bacon', incollare tutto assieme e darli in pasto a un leone qualora vogliate.

In che tipo di enigma potrebbe servire una macchina per dialisi?
Be', anzitutto potreste usarla come peso dato che è abbastanza pesante. È anche elettrica, quindi potreste lanciarla in acqua e creare un corto circuito, e se vi nuota uno squalo finirete per fulminarlo. Inoltre, potrebbe curare voi o qualcun altro se ne aveste bisogno.

Che tipo di parole cercate di evitare?
Non abbiamo nomi propri, figure storiche, monumenti o palazzi. Non possiamo inserire Barack Obama: non abbiamo i diritti sul suo nome. Non ci sarà nessuna parola coperta da copyright o

Slaczka afferma che l'idea di *Scribblenauts* fu parzialmente ispirata dal gioco di società Mad Libs, in cui i giocatori devono inserire parole all'interno di una storia sempre più strana. Il gioco ha più in comune con il precedente titolo di 5th Cell, *Drawn To Life*, che con l'RTS *Lock's Quest*

volgarità. Non valgono nemmeno gli aggettivi: potrete scrivere 'orso' ma non 'orso verde'. C'è bisogno di mantenere le cose semplici: non possiamo fare tutto!

Com'è stato possibile realizzarlo, anche solo dal punto di vista grafico?
Lo stile è davvero molto semplice. L'aspetto più importante è che non usiamo sprite, ma sfruttiamo 3D Studio Max per le animazioni: se si vuole animare la camminata di un personaggio, lo si può fare senza cambiare tutto. È molto più semplice che disegnare ciascun frame. Per quanto riguarda i dati, utilizziamo un sistema chiamato Objectnaut. È un sistema ereditario, così possiamo scrivere le caratteristiche di un tipo di animale, se è un mammifero o un piccolo mammifero: in tal modo si può decidere che tutti i piccoli mammiferi godano di un determinato peso, abbiano una carne organica, ricerchino il cibo e temano i predatori e il fuoco. Cominciamo dal generale e poi scendiamo fino ai piccoli dettagli, così da poter aggiungere che a un topo piace il formaggio.

Il video dimostrativo che attualmente si trova online è piuttosto semplice: fin dove si spingerà il design dei livelli?
Puntiamo ad avere due diversi tipi di livelli: per casual e per hardcore. Non siamo sicuri di come li ribattezzeremo nel gioco finale, ma internamente li chiamiamo così. I livelli 'casual' sono piuttosto simili a situazioni di vita. Immaginate che vi sia una pignatta: le persone sanno che necessiteranno di un bastone o di una mazza per romperla. Oppure potrebbe esserci una torta di compleanno e di conseguenza sapranno di dover soffiare sulle candeline. I livelli hardcore sono molto più incentrati sulla fisica e conterranno fosse piene di aculei, salti, leve e congegni elettronici: le solite cose a cui i giocatori sono abituati.

"Sarete sempre in grado di guidare una bicicletta, che sarà sempre in grado di saltare sulle rampe. Non abbiamo bisogno di testare miliardi di opzioni diverse: è tutto lì per voi"

Quali sono le difficoltà del realizzare enigmi in cui si usa un sistema emergente che può produrre soluzioni da voi non previste?
Questo è il problema più grande. Ma funzionerà, a prescindere dalle soluzioni a cui abbiamo pensato. Grazie al sistema Objectnaut, se scriverete 'rampa' e 'bicicletta' per risolvere il livello dell'albero funzionerà anche se noi non ci avevamo mai pensato. Sarete sempre in grado di guidare una bicicletta, che sarà sempre in grado di saltare sulle rampe. Non abbiamo bisogno di testare miliardi di opzioni diverse: è tutto lì per voi. Per quanto riguarda il design dei livelli, non vogliamo che i giocatori si facciano un set di una decina di oggetti che utilizzano ciclicamente ed esclusivamente per proseguire, ad esempio limitandosi a una pistola, un'ascia e una scaletta. Ci stiamo dunque assicurando che i livelli non siano risolvibili in questo modo e che, se anche lo fossero, vi sia un'alternativa verso cui vi spingeremo.

Un sito che ha per sottotitolo 'ricerca sulla relazione tra giornalismo e videogiochi al Georgia Tech' potrebbe non sembrare di molto interesse per qualcuno. Eppure, la questione riguardo al possibile uso dei videogiochi a livello giornalistico è tuttora interessante, come evidenziato dal lavoro portato avanti sul portale nei suoi primi mesi di vita. L'articolo più rilevante è uno sguardo ben documentato ma troppo sintetico sull'accoglienza coeva di *Balance of Power* di Chris Crawford, ma non mancano stimolanti pezzi sul Canale Notizie del Wii, una disamina sul trend dell''invincibilità' nei giochi indie e illuminanti riflessioni su altri argomenti. Merita un'occhiata.

Sito:
News Games
URL:
jag.lcc.gatech.edu/blog

IL VINCITORE
SCEGLILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2008
SI SFIDANO NELLA SECONDA EDIZIONE DEL:

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

5 CATEGORIE

GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI

25 PREMI

OLTRE 200 VIDEOGIOCHI IN GARA

LA SFIDA INIZIA IL 2 MARZO: NON STARE A GUARDARE!

dai il tuo voto su:

www.italianvideogameaward.it

La votazione è completamente gratuita e aperta
a tutti i videogiocatori italiani di tutte le piattaforme!

fase eliminatoria fino al 5 aprile - fase finale fino al 10 maggio

Serata di Gala il 19 maggio

I primi 3 classificati per ogni premio entreranno ufficialmente in nomination per la votazione finale.
La fase finale e le votazioni delle nomination termineranno il 10 maggio.
Il 19 maggio si svolgerà la serata di Gala con la premiazione dei vincitori e l'assegnazione dei due Premi Speciali conferiti da una giuria critica che voterà i migliori titoli italiani e i giochi più innovativi.

www.italianvideogameaward.it

PSM PlayStation Magazine
Nintendo LA RIVISTA UFFICIALE
GAME
XBOX 360 XBOX MAGAZINE UFFICIALE
GameTribes TV la televisione del gioco immersivo
GAMES VILLAGE
GIOCHI PER IL TUO COMPUTER
GAMES machine

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Lo scorso 14 gennaio, durante una conferenza stampa a Roma, è stato presentato dal Governo un Comitato contro la pirateria digitale e multimediale che si occuperà del coordinamento delle azioni per il contrasto del fenomeno pirateria, dello studio e della predisposizione di proposte normative e dell'analisi e individuazione di iniziative non normative comprendenti anche la stipula di appositi codici di condotta e di autoregolamentazione. Il Ministro dei Beni Culturali **Sandro Bondi** ha voluto precisare che non verranno imposte limitazioni alla libertà della Rete: "Dobbiamo tenere conto del progresso tecnologico, ma anche trovare soluzioni equilibrate tra libertà individuale, interesse pubblico ed esigenze di sviluppo di un Paese, tutelando nel contempo il diritto d'autore". Positivo il primo commento dell'AESVI a opera del Presidente **Andrea Persegati**: "AESVI non può che accogliere con favore la costituzione del Comitato presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri e ritenerlo un segnale importante dell'impegno del Governo per garantire la tutela più adeguata della proprietà intellettuale nel nostro Paese. Il nostro auspicio è che, sulla scia di quanto sta avvenendo in altri Paesi europei, si possa presto arrivare anche da noi a soluzioni efficaci e condivise tra tutti i soggetti interessati per quanto riguarda la pirateria su Internet, che rappresenta oggi il problema principale per l'industria videoludica al pari di tutti i produttori di contenuti". Analogamente positive le prime reazioni da parte del FAPAV (Federazione Anti Pirateria Audio Visiva) che con un comunicato stampa ha dichiarato: "Dopo anni di incertezza e scarsa attenzione alla tutela del diritto d'autore, quella del Governo è un'iniziativa importante per trovare soluzioni equilibrate, concrete e condivise contro la pirateria online. Un fenomeno che ha raggiunto dimensioni inaccettabili e che provoca ogni anno al nostro Paese danni per oltre cinque miliardi di euro. La pirateria sta distruggendo il mercato dei contenuti audiovisivi e mina alle fondamenta tutta l'industria culturale".

Previsioni più che positive segnano l'inizio del 2009 per l'Xbox 360. Microsoft infatti si dice fiduciosa di poter mantenere l'ottimo trend di crescita ottenuto dalle vendite della console prima delle festività natalizie (più 272 per cento registrato a novembre anno su anno). **Silvano Colombo**, country manager della divisione Entertainment & Devices di Microsoft Italia, ha dichiarato: "Per il 2009 prevediamo di proseguire il trend di crescita a tre cifre registrato negli ultimi mesi del 2008. È una valutazione fatta non solo alla luce delle ottime performance registrate in termini di vendite hardware in seguito all'abbassamento di prezzo della console oltre che del forte ampliamento della lineup verso il pubblico dei casual gamer, ma anche di una serie di lanci particolarmente interessanti che sono in programma per i prossimi mesi. Titoli esclusivi come *Halo Wars*, contenuti esclusivi presto disponibili su Xbox Live per il blockbuster *GTA IV*, oppure titoli di terze parti di grande impatto come *Resident Evil 5*, *HAWX*, *Street Fighter IV* e *F.E.A.R. 2*, nonché nuovi film da scaricare su Live, contribuiranno a conquistare nuovi appassionati e a tener viva l'attenzione dei consumatori che, sempre più numerosi, scelgono Xbox 360 per il proprio intrattenimento domestico"

Nuove date per le fasi dell'Italian Video Game Award, l'Oscar italiano dei videogiochi organizzato dalle riviste specializzate del gruppo Sprea Editori. Le votazioni avranno inizio il 2 marzo per concludersi il 5 aprile, data in cui saranno pubblicate le nomination finali da scegliere sino al 10 maggio. La serata di gala dedicata alla cerimonia di premiazione avrà dunque luogo il 19 maggio, anziché a fine aprile, assieme al conferimento dei due Premi Speciali della giuria (tra i quali il nuovo premio patrocinato da AIOMI e **Game Pro** al miglior videogioco sviluppato in Italia).

Nuovo arrivo in Atari Italia: si tratta di Simone Cazzaniga, 31 anni, che è stato assunto con la qualifica di business brand manager. Questo ruolo lo porterà a occuparsi operativamente della gestione del gruppo di prodotti affidatogli e della gestione con aziende third party a livello nazionale ed europeo. Cazzaniga non è nuovo al settore videoludico, avendo già operato presso aziende quali Vivendi Games e THQ in qualità rispettivamente di product manager e product marketing manager. "Siamo molto contenti dell'arrivo di Simone", ha dichiarato **Christian Born**, capo marketing dell'area mediterranea di Atari. "Riteniamo che la sua grande esperienza nel settore videoludico contribuirà a rafforzare ulteriormente la visibilità del brand Atari e della sua sempre più vasta lineup di titoli".

Che il videogiocatore medio non sia più quello di dieci anni fa è ormai chiaro a tutti, e ulteriore segnale di questo cambiamento è l'istituzione da parte di Halifax e 505 Games di una nuova linea di titoli, battezzata The Academy, pensata per un pubblico femminile e che andrà ad affiancare il già annunciato Diva Girls rappresentando il mondo del lavoro e della moda tramite i suoi prodotti. "505 Games è molto focalizzata sulla creazione di un ampio portfolio di prodotti che offra al consumatore esperienze di gioco divertenti e differenti tra loro", ha dichiarato **Victoria Martin**, global brand manager di 505 Games. "The Academy è il nuovo brand nella nostra variegata lineup, che offre a un pubblico femminile una reale esperienza alla quale rapportarsi".

Nintendo Italia ha avuto ragione sulla PCBox Srl, società fiorentina che commercializzava sistemi per aggirare le protezioni antipirateria delle console Wii e DS. Il giudice del tribunale di Milano Cesare de Sapia, contrariamente a quanto accaduto in passato, non ha preso in considerazione la replica della PCBox Srl, appellatasi alla libertà di poter utilizzare le console nella maniera ritenuta più opportuna una volta acquistate dai clienti (in precedenza un esercente dedito alla modifica di console PlayStation era stato scagionato proprio rifacendosi a questa motivazione), ed ha posto sotto sequestro, ordinandone l'immediato ritiro dal commercio, i vari chip di modifica e le flash card R4 commercializzati dalla società PCBox attraverso il proprio sito web.

Ilaria Amodeo, nuova PR manager di AESVI

Sandro Bondi, Ministro dei Beni Culturali

Guido Ponzini, compositore

Durante il week end tra il 7 e l'8 febbraio scorsi ha avuto luogo la prima tappa del Videogames Party 2009 presso il Festival del Fumetto di Novegro. Organizzato dallo staff di Generazione Web, l'evento è stato occasione per tornei e presentazioni di prodotti al pubblico.

Dopo Nintendo col Wii sulle navi di MSC Crociere, anche Sony si prepara a far salpare le sue console. In questo caso i vettori saranno quelli della flotta di Costa Crociere, la prima compagnia italiana nel campo, che verranno attrezzati con diverse console per l'intrattenimento dei passeggeri. La novità principale è rappresentata da PlayStation World, un'area delle navi interamente dedicata alla PlayStation 3, ma l'iniziativa verrà estesa all'intera struttura con maxischermi sulle piscine e possibilità di usufruire di un servizio 'PlayStation on demand' direttamente nelle cabine. "Da più di 13 anni PlayStation anticipa le esigenze del proprio pubblico. Con PS2 e PS3 abbiamo portato nelle case dei nostri utenti innovazione e intrattenimento", ha dichiarato **Andrea Cuneo**, direttore marketing di Sony Computer Entertainment Italia. "Oggi, grazie a Costa Crociere, siamo pronti a portare il dinamismo e la tecnologia del nostro brand in tutti i mari del mondo".

Giovedì 19 febbraio 2009, nella cornice dell'Auditorium Paganini di Parma, si è tenuto il concerto di Guido Ponzini Plug-in Contemporary Music. Assieme al giovane virtuoso e compositore italiano sono saliti sul palco, tra gli altri, il flautista cinese Guo Yue, il virtuoso di oud Adel Salameh, il percussionista Fulvio Maras, musicisti di Roma Sinfonietta e il produttore Giovanni Amighetti. Sono state inoltre presentate musiche dal DVD Shan Qi e alcuni arrangiamenti dal compositore giapponese Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*). In questo contesto si è inserita una performance live del software *Wii Music*, che è stato utilizzato per realizzare alcune delle composizioni dello show. Visto l'alto grado di accessibilità di *Wii Music* è stato possibile per musicisti professionisti e non-musicisti suonare tutti insieme sul palco composizioni originali selezionate tra le creazioni degli utenti del gioco Nintendo.

Dal mese di gennaio Shardan, società italiana specializzata nella distribuzione di accessori per PC e console, distribuisce ora anche software videoludico grazie all'accordo esclusivo siglato con lo sviluppatore/publisher Slitherine, specializzato in titoli storici. "L'accordo raggiunto con Slitherine è il riconoscimento del lavoro realizzato dal nostro team nell'ultimo anno, oltre che uno stimolo a fare sempre meglio nel nostro lavoro quotidiano", ha dichiarato **Frances Holder**, CEO di Shardan. "Distribuire la lineup Slitherine nel 2009 segnerà il nostro ingresso nel mondo del software, una nuova sfida che vogliamo vincere e che perseguiremo con forza ed entusiasmo".

Dopo aver iniziato il suo percorso professionale in AESVI nell'ambito della Segreteria Generale, **Ilaria Amodeo** è stata nominata PR manager dell'Associazione. 26 anni, milanese, Amodeo si è laureata in Scienze e Tecnologie della Comunicazione e ha conseguito un Master in Comunicazione Sociale, Politica e Istituzionale presso la IULM; nella sua nuova posizione, si occuperà di curare le relazioni con la stampa e di realizzare eventi a supporto delle attività di AESVI, oltre che d'interfacciarsi con i dipartimenti marketing e PR delle imprese associate e con l'Associazione di categoria europea. "Sono molto felice dell'esperienza svolta in AESVI in questi due anni e grata all'Associazione per la fiducia che mi ha dimostrato affidandomi questo nuovo incarico", ha commentato Amodeo in esclusiva per **Game Pro**. "Ho la fortuna di poter lavorare in un ambiente stimolante, fresco e dinamico e non vedo l'ora di potermi confrontare con le nuove sfide che ci attenderanno".

HOTCAKES

Le classifiche di Game Pro

Classifica vendite console - Giappone

29 dicembre 2008 – 25 gennaio 2009

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite '08	Vendite totali
DSi + DSL	478.936	478.936	25.628.979
PSP	298.422	298.422	11.594.344
Wii	220.311	220.311	7.726.275
PS3	127.196	127.196	2.751.365
Xbox 360	47.757	47.757	877.218
PS2	29.993	29.993	21.428.198

Classifica vendite console - USA

Dicembre 2008

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Nintendo DS	3.040.000	27.846.400
Wii	2.150.000	17.569.600
Xbox 360	1.440.000	13.858.100
PSP	1.020.000	14.302.800
PlayStation 3	726.000	6.818.500

INTERVISTA

Narrare è potere

I videogiochi possono avere qualcosa da raccontare?

Game Pro ha parlato con Marco Zeugner, CEO di Animation Arts, del comparto narrativo di *Secret Files 2: Puritas Cordis* e dell'importanza della storia nei videogiochi.

Avventure grafiche e narrazione sono legate indissolubilmente e anche *Secret Files* non fa eccezione. La carismatica protagonista Nina Kalenkov conferma l'importanza del personaggio e il potere che ha nel coinvolgimento del giocatore

Quanto pensa sia importante la storia in un videogioco, e cosa pensa della qualità generale di questo aspetto nei titoli attuali?
Dipende molto dal genere. Esistono molte meccaniche di gioco che funzionano bene anche senza una storia. Questi aspetti sono parte della nostra tradizione storica, basti pensare alle competizioni di caccia, lotta e così via. Questi meccanismi possono essere riscontrati nei giochi di calcio o in qualsiasi titolo sportivo. È possibile divertirsi con la propria squadra di calcio senza trascorrere metà del tempo a seguire una storia.

Nel caso delle avventure grafiche è diverso: per coinvolgere il giocatore in un adventure è necessaria una storia, altrimenti verrebbe a mancare la sfida e il gioco diventerebbe noioso. Persino gli enigmi di un'avventura grafica hanno bisogno di una storia per funzionare, perché senza questo elemento coesivo i puzzle si spogliano di ogni significato. Lo sviluppo del personaggio è parte integrante della narrazione. Un personaggio in cui identificarsi è assolutamente essenziale per la storia di un gioco d'avventura.

È ben più difficile rispondere all'ultima parte della domanda. Francamente, il comparto narrativo dei videogiochi è sovente di qualità inferiore rispetto a quello di film e romanzi. Il problema risiede nella combinazione forzata di elementi interattivi e non. Alla fine le avventure grafiche sono videogiochi e non film o romanzi, dunque il giocatore vuole interagire con l'ambiente digitale. Gli sviluppatori hanno il difficile compito di offrire la sensazione di essere parte di una situazione ben narrata lasciando al tempo stesso il potere di agire. Questo è spesso un dilemma.

Ritiene che esista un modo 'giusto' di raccontare una storia in un videogioco o che ogni opera debba trovare la sua dimensione?
Abbiamo cercato di creare un buon compromesso tra elementi interattivi e non interattivi nei nostri giochi. La storia non è tutto in un'avventura: la narrazione non è altro che un elemento di supporto per l'azione. L'essenza della teoria ludica è che l'ebbrezza della vittoria nel sopraffare l'avversario è l'unica cosa che può soddisfarci.

Cosa deve fare ancora il videogioco perché il comparto narrativo sia considerato all'altezza degli altri aspetti che compongono il medium?
La chiave di una perfetta esperienza di gioco è la fusione tra storia e risoluzione degli enigmi. In confronto alla letteratura o al cinema, l'arte del videogioco è molto giovane. Come negli altri media, dunque, la qualità migliorerà sempre più con il passare del tempo.

Continua

La sua voce rende Riddick migliore. Molto migliore

Non capita spesso un uno-due come *Street Fighter IV* e *Resident Evil 5*

EA e Starbreeze insieme per un nuovo 'Bourne game': c'è aria di *GoldenEye*

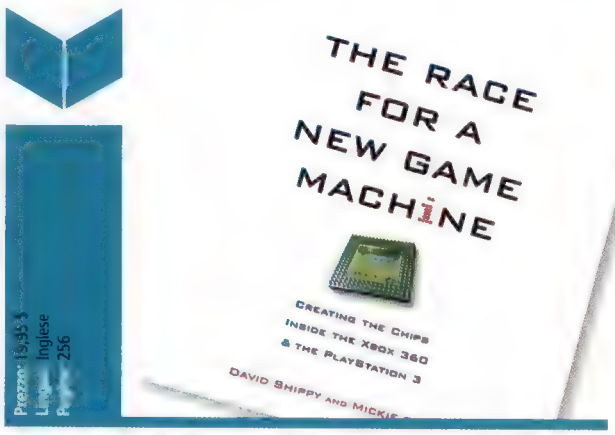
Quit

Mezza batosta natalizia in USA; e intanto la crisi si fa sentire

Konami fa fiasco, i big meditano una tregua: era ora

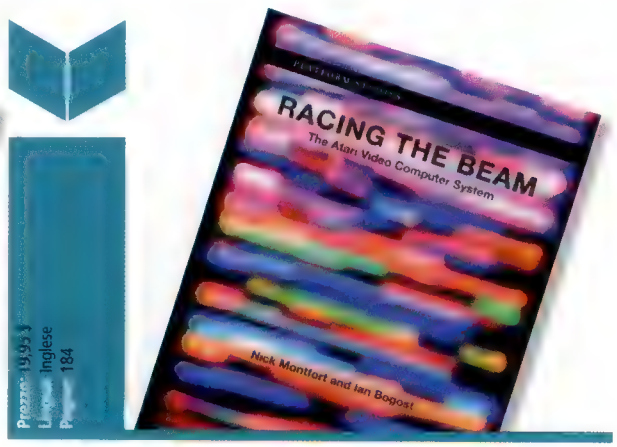
Tutto si ingolfa in Giappone: ehi, esiste anche l'Occidente

Consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**



THE RACE FOR A NEW GAME MACHINE: CREATING THE CHIPS INSIDE THE XBOX 360 AND THE PLAYSTATION
David Shippy, Mickie Phipps, Citadel, 2008

David Shippy e Mickie Phipps svelano tutti i retroscena legati al tormentato sviluppo di PlayStation 3, sottolineando, con certosina pazienza, la lunga sequela di errori strategici commessi da Sony. Com'è noto, nel 2001 la multinazionale nipponica ha stretto un'allenza con Toshiba e IBM per la creazione di un processore *ad hoc* per la sua nuova console. Cell, almeno su carta, doveva rappresentare una rivoluzione, un cambio di paradigma. Tra i creatori del portentoso processore spiccano proprio gli autori del libro, che non nascondono il proprio disappunto per l'esito dei loro sforzi. L'aspetto più paradossale è che mentre era impegnata a sviluppare Cell, IBM collaborava allegramente con la rivale per antonomasia di Sony, Microsoft. Ironicamente, dunque, la tecnologia sviluppata per Cell è stata sfruttata per la creazione dei chip di Xbox 360, pronti per l'introduzione sul mercato con notevole anticipo rispetto a quelli del concorrente. In altre parole, la tesi forte (e destinata a suscitare polemiche) è che Sony abbia indirettamente finanziato e avvantaggiato gli avversari. Il fatto che i motori di due sistemi in diretta competizione siano stati sviluppati nei medesimi laboratori è, per Shippy e Phipps, assurdo. I due autori denunciano l'ingenuità di Sony anziché la malizia di IBM: dopo tutto, gli affari sono affari. Col senno di poi alcune mosse apparentemente inspiegabili, come il repentino licenziamento di Ken Kutaragi, acquistano un'inedita leggibilità. The Race for a New Game Machine è avvincente come un romanzo di Agatha Christie.



RACING THE BEAM: THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM
Ian Bogost, Nick Montfort, MIT Press, 2009

Curato da Ian Bogost e Nick Montfort, Racing the Beam: The Atari Video Computer System inaugura in modo spumeggiante la nuova collana di MIT Press dedicata ai platform study, gli studi accademici incentrati sulle piattaforme ludiche degli ultimi trent'anni. Si parte con Atari 2600, la console sviluppata dall'azienda fondata da Nolan Bushnell. Il volume non illustra semplicemente la Storia di questa incredibile console, ma porta in primo piano una serie di dettagli di natura logistica, burocratica e persino politica che la stampa e i resoconti giornalistici hanno tralasciato. Atari 2600 diventa dunque il filtro attraverso il quale è possibile leggere e interpretare la cultura statunitense degli anni settanta e, in particolare, il passaggio da uno sviluppo autonomo, 'indie', alla rigida logica 'corporate' che oggi domina il paesaggio industriale. Grande attenzione viene dedicata anche alla tecnologia sottesa ad Atari 2600: la spiegazione è dettagliata e approfondita, il che rende la lettura a tratti ostica, ma mai noiosa. L'analisi dell'hardware è accompagnata dallo studio di sei titoli seminali: *Combat*, *Adventure*, *Pac-Man*, *Yars' Revenge*, *Pitfall!* e *Star Wars: The Empire Strikes Back*. A scanso di equivoci è opportuno precisare che non si tratta di mere recensioni, ma di saggi accademici che orbitano attorno alla sfera dei software study, con tutti i pro e contro che ciò comporta. Racing the Beam rappresenta una boccata di aria fresca nel settore dei game study. In breve, un volume indispensabile per tutti gli appassionati di retrogaming e di studi sui videogame.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Racing game senza titolo di James Bond

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** ACTIVISION BLIZZARD

Il rumor è confermato da una conferenza pubblicitaria di Massive Inc: Bizarre Creations lavora a un gioco di corse con 007 previsto per settembre 2009. Ora vogliamo la parola magica: motoscafi

.hack//Link

FORMATO: PSP **PUBLISHER:** NAMCO BANDAI

Non pare probabile a breve una completa risoluzione dei misteri del finto MMOG The World. Il nuovo episodio, dedicato a una versione portatile del gioco, sarà un prequel della prossima serie

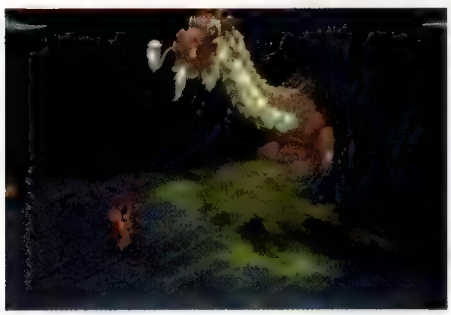
Il Padrino II

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** EA

Mario Puzo stenterebbe a riconoscere la propria creatura se vedesse un'auto con i finestrini ricoperti da piastre antiproiettile saltare da un trampolino. Guardate anche voi il trailer, se non ci credete

Islands Of Waku

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** ANKAMA



Il primo spin-off su console del popolare ed esteticamente meraviglioso MMOG *Dofus* arriva nella veste di action adventure su XBLA per due giocatori in modalità cooperativa

Heavy Rain

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SONY

Ancora assai misteriosa nonostante (o forse a causa del)la demo per la Games Convention, l'opera di Quantic Dreams torna a mostrarsi in alcuni suggestivi artwork dell'illustratore Morgan Yon

Trine

FORMATO: PC, PS3 **PUBLISHER:** NOBILIS

Nuova avventura per Frozenbyte dopo i suoi *Shadowgrounds:* si tratta di un fantasy a base di fisica in cui scegliere fra tre personaggi (Mago, Guerriero e Ladro) per affrontare nemici e puzzle

Lux-Pain

FORMATO: DS **PUBLISHER:** IGNITION

Un arto trapiantato, un orfano vendicativo, una città misteriosa e un verme feroce: l'avventura di Killaware disegnata dall'animatore Robin Kishiwada ha tutti gli ingredienti al suo posto

Parabellum

FORMATO: PC **PUBLISHER:** ACONY

Al momento di andare in stampa sono ancora aperte le iscrizioni per la beta a numero chiuso di questo FPS online gratuito con Unreal Engine 3, disponibili sul sito ufficiale www.pb-game.com

Dragon Quest X

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** SQUARE ENIX

Le iterazioni regolari di *Dragon Quest* hanno vagabondato da una console all'altra sin dai tempi del *VI*. Ora la serie approderà su Wii. Ma Square Enix è forse troppo precipitosa: *DQIX* non è ancora uscito

NET GAME DEL MESE

Minotaur in a China Shop

Altro gioco dalla titolazione esplicita dai creatori di *Off-Road Velociraptor Safari* e *Jetpack Brontosaurus*, si tratta di un titolo quasi-gestionale: nei panni di un minotauro fornitore di ceramiche artistiche, il vostro obiettivo sarà massimizzare i profitti del locale in una settimana. Come forse saprete, i minotauri non sono purtroppo bestie particolarmente agili e a ciò si aggiunge il fatto che grazie all'implementazione della fisica si barcollerà con la grazia di un travestito alle prime armi.

Se ciò di norma costituirebbe la rovina di una qualunque attività, il vostro negozio di cineserie vanta una sostanziosa polizza assicurativa che rimborsa ogni singolo pezzo distrutto durante le crisi di rabbia.

Dato che il minotauro si irrita spesso per la sua goffaggine, i giocatori potranno scegliere di abbandonarsi alla furia distruttiva e incassare comunque dei guadagni prima che la polizia arrivi a fermarli. *China Shop* aggiunge un minimo tocco di strategia con i potenziamenti ai budget per assicurazione, inventario e pubblicità, ma la vera forza del gioco sta nell'essere gioiosamente sciocco.

Appuntamento con la GRAFICA DIGITALE

Chiedila subito al tuo edicolante!

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Final Fantasy Versus XIII

L'altra faccia di *Final Fantasy XIII* è ancora più avara di informazioni del gioco principale, ma difficilmente Sony non darà risonanza all'esclusiva che le è rimasta
PS3, SQUARE ENIX

Aliens: Colonial Marines

Sembra che con *Riddick* e *Ghostbusters* i giochi su licenza abbiano finalmente trovato la loro strada, quindi speriamo che il ritorno di Alien ai videogiochi sia altrettanto ispirato
360, PS3, SEGA

Cave Story

Non vediamo l'ora di giocare su Wii uno dei più bei giochi indipendenti mai realizzati, con tanto di grafica rinnovata e contenuti aggiuntivi
Wii, NINTENDO

Compagnia di eroi

L'importanza della diversità

Senza dubbio un personaggio adolescente è più facile da commercializzare, ed è più probabile che i giocatori vi si identifichino. Ma tarpa le ali alle tante direzioni che una storia potrebbe intraprendere.

L'annuncio di un personaggio afroamericano nell'efebico *Final Fantasy XIII* ha lasciato spazio a ogni tipo di reazione nella comunità di giocatori: egli, ben presto, è diventato una vera icona del tredicesimo capitolo. È ironico che, a conti fatti, sia riuscito a rendersi più riconoscibile degli altri personaggi finora mostrati. Almeno per una volta si dà un taglio a quei cast nei quali tutti i componenti sono irrilevanti e uguali tra di loro.

Buona parte del fascino di *Final Fantasy VII* era dettato dai suoi personaggi sopra le righe, che includevano una ninja, una specie di vampiro e un robot a forma di gatto. Dopo tanta originalità, la serie ha però cominciato a cristallizzare il suo cast, quasi l'unico modo per conferire epicità a una storia fosse renderla più seriosa. Semmai è vero il contrario: toni troppo seri rischiano di rendere le vicende banali o, peggio, involontariamente comiche. Bisognerebbe riconoscere che, per quanto una storia possa essere di grande portata emozionale, deve sempre avere al suo interno un elemento che ne stemperi la tensione. Anche nella vita comune, in fondo, non tutte le situazioni sono completamente solenni e c'è sempre una traccia di ironia. Riuscire a replicare questa complessità in un'opera significa rendere quest'ultima più autentica e viva.

Del resto, nella realtà è davvero difficile che si riunisca casualmente un gruppo di persone tutte eteree e raffinate. Molto più coinvolgente è invece creare un gruppo di personaggi dove ciascuno ha qualcosa da dire, dove c'è chi è serio e chi è scanzonato, per non parlare del fatto che il carattere di un personaggio può essere molto diverso da quello che il suo look suggerirebbe. Pensateci: è così che le storie di tutti e il modo in cui si intrecciano diventano davvero interessanti.

Yusuke Naora, al lavoro su *The Last Remnant*, ha spiegato nello scorso numero di **Game Pro** che il tipico personaggio adolescente si presta perfettamente al genere JRPG, al cui centro c'è spesso un viaggio di formazione alla fine del quale il protagonista diventa più forte e maturo. Ma se da una parte c'è del vero nelle sue parole, dall'altra bisogna evitare di fossilizzarsi su questo stereotipo, perché sono molte le occasioni di esplorare una trama anche nelle altre età e nei problemi che derivano da ciascuna di queste. Ci sarà davvero qualcosa di nuovo quando, un giorno, un GdR ci metterà nei panni di un anziano sulla strada del suo ultimo viaggio.

Guglielmo De Gregori

026 **Ghostbusters: The Videogame**
360, PS3, Wii

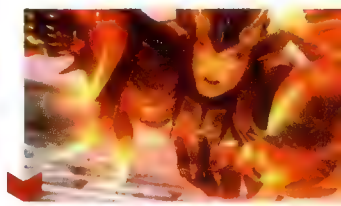
028 **Fuel**
360, PC, PS3

030 **Dynasty Warriors Gundam 2**
360, PS3

031 **Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre**
Wii

032 **Wet**
360, PS3

033 **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**
DS



034 **Dynasty Warriors: Strikeforce**
PSP

035 **Demigod**
PC

036 **Final Fantasy XIII**
360, PS3

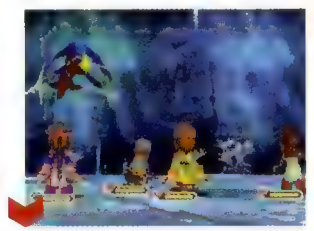
037 **Another Code R**
Wii

038 **Blue Dragon Plus**
DS

038 **Stormrise**
360, PC, PS3

039 **Secret Files 2**
PC

040 **Blood of Bahamut**
DS



040 **Suikoden Tierkreis**
DS

041 **Afro Samurai**

041 **Star Trek Online**
PC

FORMATO: **360, PS3, Wii**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **TERMINAL REALITY**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2009**

Ghostbusters: The Video Game

Egon Spengler non colleziona più spore, muffe e funghi, ma la Grande Mela ha ancora bisogno degli Acchiappafantasmi

La colonna sonora di Elmer Bernstein è forse il miglior aspetto del gioco, cui dona un'autenticità preclusa al doppiaggio. Passando dinamicamente da un pezzo all'altro, riesce a contenere due ingredienti vitali: horror e commedia

Scansionare i fantasmi col PKE li aggiunge, in stile *Metroid Prime*, alla guida Spiriti, Spiritelli e Affini. In più, rende in grado di rilevare i residui spettrali sugli oggetti in modo quasi identico a *Condemned*, conducendo a sentieri nascosti e al prosieguo della storia

Harold Ramis ha fatto Storia nella sua parte di nerd disinfestatore nonché salvatore dell'umanità a colpi di flussi incrociati in Ghostbusters. Non si può purtroppo dirne altrettanto in *Ghostbusters: The Video Game*, che vede l'attore recitare in un ruolo ormai a lui estraneo. Se pure rispolverare lo zaino protonico gli dà una qualche gioia, sa nasconderlo bene. Lo stesso fu per Robert Duvall ne *Il Padrino* e per Sean Connery in *Dalla Russia con Amore*, di EA, in contrapposizione al lavoro egregio di David Esch, sostituto di Harrison Ford in *Indiana Jones e la Tomba dell'Imperatore*. Viene quindi spontaneo chiedersi se non sia meglio, anziché fare una misera figura, ingaggiare direttamente un figurante.

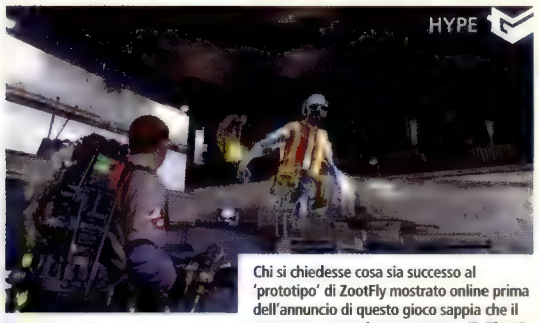
È improbabile, ovviamente, che lo sviluppatore Terminal Reality abbia avuto voce in capitolo. Riportare i nomi di Ramis, Dan Aykroyd, Bill Murray ed Ernie Hudson sulla scatola potrebbe triplicare le vendite di questo gioco, e non è da escludere che i quattro abbiano gradito l'idea di una rimpatriata. Indubbiamente Aykroyd sembra infaticabilmente entusiasta di tornare nella tuta di Ray Stantz.

Né si è presentata molta scelta sul titolo, ci viene detto durante una dimostrazione del livello ambientato nella Biblioteca di New York. Il team avrebbe preferito un semplice '*Ghostbusters*' o addirittura '*Ghostbusters III*', ma il secondo nome era riservato a un sequel cinematografico. Inevitabili sono state inoltre le concessioni al rating per tutta la famiglia. Tristemente, quindi, Stantz è stato costretto a spegnere il suo sigaro e a tenere a bada il linguaggio, e Venkman a tagliare sui doppi sensi.

In *Ghostbusters: The Video Game*, tuttavia, non impersonerete nessuno degli Acchiappafantasmi classici. Ricoprirete infatti il ruolo di un quinto membro senza volto incaricato di testare le ultime attrezzature da campo: sostanzialmente, una nullità. Partirete dalla caserma della compagnia per imbattervi in una serie di spiriti problematici, alcuni evocati direttamente dai film, altri creati appositamente per il gioco. Quando i vostri poco valorosi colleghi fuggiranno, vi toccherà dunque rivolgervi ai fantasmi e chieder loro gentilmente di lasciare questa dimensione, cosa che ovviamente non faranno mai. Quindi entrerà in gioco la trappola.

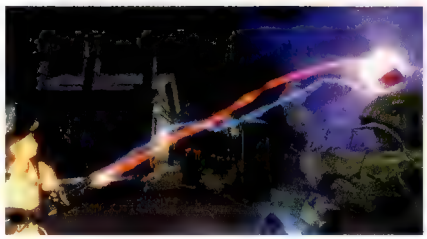
Se l'idea era di liberare i dialoghi degli attori da sciocche ovvietà da videogioco trasformandoli in PnG guida, l'esecuzione non le rende giustizia. Le frasi grondano di "Guarda quello" e "Sparagli" quanto qualunque dialogo di un Marcus Fenix a caso, mentre l'IA non riesce a impedire che il comportamento dei personaggi appaia elementare. Non è esattamente una buona

Molti nemici del gioco sono un prodotto degli ambienti (mostri-libro nella biblioteca, ad esempio) e per questo suscettibili all'elemento contrario. Se un mostro di carbone emerge da una fornace, dunque, sarà meglio tener pronto il raggio congelante



Chi si chiedesse cosa sia successo al 'prototipo' di ZootFly mostrato online prima dell'annuncio di questo gioco sappia che il progetto va avanti con una nuova IP, *TimeO*. Il clamore suscitato dal filmato ha "aiutato a vendere il concept" del gioco ufficiale

Era prevedibile che le armi risultassero poco definite, dal momento che i film ne presentano solo due. Se dunque lo zaino protonico e lo spruzza-melma sono le principali, non passa molto prima che la situazione si conformi al modello di *Unreal*



mossa, in un gioco tratto da un film popolato dalla verve comica dei suoi protagonisti, affidarsi a un anonimo alter ego muto, che appare smorto anche in confronto agli spiriti dei trapassati.

Le cose si ravvivano, fortunatamente, quando si accende lo zaino protonico e si passa all'azione. L'influenza di *Gears of War* scorre potente in *Ghostbusters*, con i suoi corridoi e stanze infestati e i suoi piani spettrali. Gran parte dei combattimenti è a raggio medio-corto, come richiesto dalle armi del film, e vi vedrà spesso finire al tappeto in attesa di essere rianimati dai vostri compagni di squadra. Se tutti dovessero morire sarà game over.

Non si arriva mai alla sofisticatezza dell'opera Epic, ma la tecnologia regge comunque il passo. L'engine Infernal, sviluppato dalla stessa Terminal Reality che aveva dato i natali al pionieristico *Terminal Velocity* per PC, lancia in aria libri e suppellettili e produce buone texture senza troppi scompensi. I boss composti di oggetti fluttuanti fanno più cliché che soprannaturale, ma altrove si tratta di un tie-in rispettoso, pratico e spesso intelligente. New York tutta, ci viene detto, sarà una figura essenziale quanto gli stessi Acchiappafantasmi, e la Ecto-1 giocherà un ruolo importante pur non potendo essere guidata. Persino gli spostamenti nella dimensione spirituale restano fedeli a quanto visto nel frigorifero di Dana Barrett.

> L'influenza di Gears of War scorre potente in Ghostbusters, con i suoi corridoi e stanze infestati e i suoi piani spettrali

Ambientato nel 1991 durante il periodo del Ringraziamento, *Ghostbusters: The Video Game* narra di un picco nell'attività paranormale pochi giorni prima di una mostra dedicata a Gozer, *villain* del primo episodio. Si è accennato a un'apparizione del cast al completo, incluso Vigo il Carpatico

Ma catturare i fantasmi è il succo del gioco, ed è qui che dà il suo meglio. Essi vanno tirati verso la trappola con il proprio fascio protonico in una sorta di tiro alla fune contro la fisica realistica. Ciascuno possiede una barra dell'energia nascosta, e va stordito fino a poter essere risucchiato nell'ectocontenitore tramite ripetuti impatti con colonne e altri elementi dello scenario, ognuno dei quali poi crollerà a spese del vostro sovvenzionatore, ovvero la città di New York. Tanto gli Acchiappafantasmi quanto gli sviluppatori eccellono nei danni collaterali, che migliorano man mano che lo zaino viene potenziato.

Il gioco, che promette l'apparizione di vecchi nemici come Slimer e l'Omino dei Marshmallow in nuovi contesti, riesce a evocare i film senza infangarli, impresa non certo disprezzabile. Torna anche William Artheton nel ruolo dello squallido burocrate ambientalista Walter Peck, brillantemente promosso (o degradato) a nuovo capo dell'organizzazione, assieme ad Annie Potts per la giuliva segretaria Janine; illustri assenti Sigourney Weaver e Rick Moranis. È inoltre presente il co-op, solo sotto forma di missioni isolate a punteggio su 360 e PS3 e in versione completa su Wii.

Indubbiamente, *Ghostbusters* ravviva l'amore per il materiale originario. Resta da vedere se riuscirà a rendere più attraente la produzione di ulteriori contenuti, siano essi un nuovo film, una serie TV o un secondo videogioco. Dobbiamo ancora ascoltare più estesamente il doppiaggio di Bill Murray, nella speranza che si riveli più sulle corde di Ray che non di Egon, ma per l'azione ci accontentiamo di una massiccia quantità di ciò che abbiamo già visto.

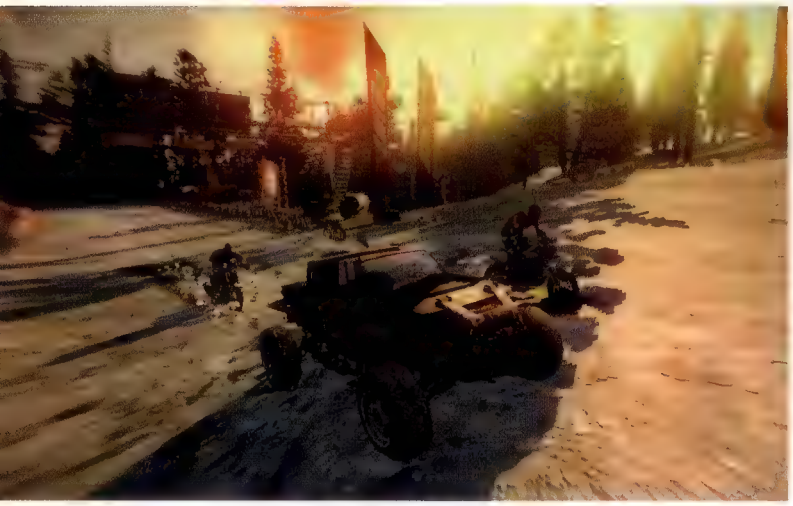
Mai incrociare i flussi

Lo sviluppatore di *Mushroom Men* Red Fly si occupa delle versioni PS2, Wii e DS, ciascuna delle quali sembra riallacciarsi alla stessa storia da diverse direzioni. Su Wii, il gioco ha un look à la Pixar, prevede una modalità co-op a due giocatori per l'intera campagna e fa un uso moderato del sensore di movimento. Catturare i fantasmi richiede di tirare nella direzione opposta seguendo le frecce a schermo, poi di bastonarli a volontà con poderosi scuotimenti verticali. La versione DS pare in realtà la più interessante del trio in quanto abbraccia l'approccio gestionale della versione a 8-bit di David Crane. Sfortunatamente, ulteriori dettagli scarseggiano.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **ASOBO**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **ESTATE 2009**

Fuel

La stazione di servizio? Girate a destra al tornado e poi oltre la bufera



Il team non ha bisogno di citare la serie di *MotorStorm* come rivale diretta per lo stile grafico, ma Asobo è attenta a precisare che nonostante le enormi distanze le texture della strada in primo piano, cruciali per la sensazione di velocità, sono ben più pulite

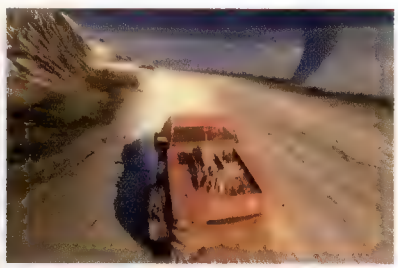
È assolutamente possibile che *Fuel* verrà ricordato negli annali della Storia del videogioco come un deciso passo in avanti sia tecnico che concettuale. Un'affermazione forte, probabilmente, ma in un'era di progressiva espansione del game design in senso procedurale un piccolo studio di sviluppo francese è riuscito realmente a ottenere dei notevoli risultati con tale tecnica.

I benefici di un approccio algoritmico, grazie al quale il terreno viene generato proceduralmente in modo da mantenersi identico ogni volta, si notano nel momento stesso in cui gli pneumatici toccano terra. Il Monte Rainier nello stato di Washington, alto ben 6500 metri, domina lo scenario e funge anche da punto di riferimento costante per il raggio di 40 km entro cui è possibile scorgerlo. L'incredibile distanza dell'orizzonte non è solo un semplice fondale bidimensionale, perché le dimensioni della montagna aumentano gradualmente man mano che si procede fino a riempire la visuale. L'ambiente di 14.000 chilometri quadrati di *Fuel* è incredibilmente vasto e impeccabilmente coerente.

Di certo la domanda che sorge immediatamente spontanea è se Asobo sarà in grado d'infarcire l'ambientazione con dei contenuti adeguati, dato che il contrasto fra il tradizionale lavoro umano e la superefficiente tecnologia procedurale appare decisamente aspro. Non è così secondo il team, che ha dedicato moltissimo tempo alla valutazione del potenziale tedio dato dai lunghi viaggi tra locazioni o punti d'interesse. Si potranno affrontare oltre 200 missioni su strada e un'interfaccia simil-radar avvertirà i giocatori di eventuali obiettivi. Si può tracciare un parallelo con la caccia al diamante di *Far Cry 2*, che incoraggia delicatamente ad addentrarsi nelle foreste piuttosto che attenersi a strade e hub convenzionali. I premi per i vostri sforzi, nonché per la buona volontà, potranno essere dei costumi aggiuntivi trafugati dalle auto distrutte,

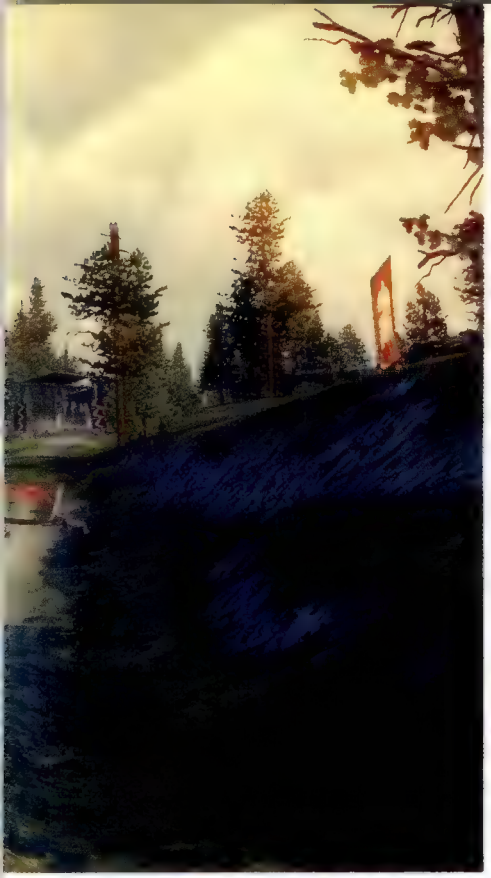
> La calamità naturale più spettacolare e distruttiva tra queste è il tornado, che fa cadere i pali dell'elettricità e scaglia detriti e concorrenti in giro per il tracciato

Il concept di *Fuel* nacque sette anni fa, quando il team iniziò a sviluppare un gioco di corse durante le pause per proprio divertimento. Grazie ai guadagni delle licenze per i giochi di Ratatouille e Wall-E, quel concept passò alla produzione



nuove opzioni per la creazione del personaggio o, ancora, nuovi mezzi per espandere le proprie possibilità d'esplorazione. Soprattutto, Asobo ha promesso che i giocatori non saranno condannati a vagare senza meta per più di pochi minuti in una partita.

Per i più tradizionalisti sarà presente una campagna di corse in sequenza grazie alla quale i giocatori potranno affrontare una serie di 75 eventi in locazioni di particolare interesse topografico. Se da un lato questi circuiti non saranno costantemente caratteristici né esteticamente mirabili quanto i tracciati di *MotorStorm: Pacific Rift,* dall'altro la varietà climatica delle mappe di *Fuel* e il notevole numero di corse assicurano, alla fine, che ciascuno troverà le proprie preferite. In un gioco che certamente non manca di escamotage vendibili, questi circuiti sfoggeranno gli effetti climatici di *Fuel* a livelli



Benché sia sempre possibile abbandonare la via principale, alcuni veicoli si adattano meglio all'asfalto. Si parla di oltre 100.000 km di strada percorribile, quindi sarebbe a dir poco negligente non tener conto delle differenze fra le varie sezioni

Il gioco è diviso in zone, ognuna delle quali contiene delle aree di snodo che che consentono ai giocatori di ritrovarsi con altri, oltre a fare da punto di partenza delle corse carriera

La bella America

Mentre il mondo di *Fuel* è costituito quasi totalmente da algoritmi, il motore risponde agli ordini dei dati satellitari sulla rete delle più importanti strutture del Nord America, quali il Parco di Yellowstone, la Monument Valley e il Grand Canyon. Asobo ha fuso le fotografie e le mappe dei rilievi, ma si è poi concessa la licenza poetica di disporre i paesaggi riconoscibili a una distanza funzionale. Gli sviluppatori si affrettano a precisare che si tratta di una decisione presa per il bene degli utenti più che di una limitazione tecnica: allo stadio iniziale il mondo di *Fuel* era apparentemente cinque volte più grande, e il motore riusciva a gestirlo più che bene.

assenti nella modalità libera. La calamità naturale più spettacolare e distruttiva tra questi è il tornado, che fa cadere i pali dell'elettricità e scaglia detriti e concorrenti in giro per il tracciato, ma esistono anche altri pericoli ambientali quali tempeste di sabbia e bufere di neve per dare un tocco di credibilità alla diverse località.

Chi non si accontentasse della proposta di Asobo potrebbe dedicarsi a forgiare le proprie sfide utilizzando il flessibile editor di corse di *Fuel* e i vasti stuoli di terreno vergine. Qualsiasi combinazione di coordinate, eccetto le zone mezzo sommerse dall'acqua, può essere assegnata alla funzione di checkpoint e ne possono essere piazzati fino a 30 sia in una configurazione lineare che a circuito chiuso. Modifiche quali l'ora del giorno, l'IA dei concorrenti e il grado di effetti del clima possono fungere da ulteriore personalizzazione dell'evento.

Fuel, inoltre, attinge dallo stato di servizio di *Test Drive Unlimited* per rimediare alla potenziale carenza di popolazione. Le sessioni in singolo potranno anche essere pubblicizzate online e fino a 16 giocatori potranno essere arruolati per arricchire la compagnia, la competizione o anche solo il traffico sullo sfondo. Attualmente non è chiaro se il fattore convalidante del concept di *TDU* (le compulsive sfide istantanee con giocatori locali) farà la propria apparizione, ma tale omissione sarebbe una dimenticanza piuttosto deludente.

Come impegno ultimo, ciò che rimane per i prossimi cinque mesi di sviluppo è la messa a punto delle varie modalità e della maneggevolezza dei veicoli. *Fuel* presenterà oltre 70 mezzi in una rosa che spazia dalle agili moto da cross ai ciclopici autocarri, e Asobo ha manifestato l'intenzione di dotare ogni veicolo di una guida marcatamente diversa sulle varie superfici offerte dall'ambientazione.

Anche se *Fuel* è chiaramente costruito attorno alla ricerca della forma e rivolto alle ultime tecnologie, considerarlo un mero progetto dimostrativo sarebbe scorretto. Codemasters e Asobo stanno evidentemente impegnandosi ad assicurare ai giocatori un sufficiente numero di diversivi durante le corse e l'aggiunta di una modalità carriera più rigida potrebbe soddisfare le esigenze dei meno avvezzi all'esplorazione. Non si può negare comunque che, pur con tutta l'accessibilità delle fangose gare di *Fuel*, il vasto potenziale tecnologico supera abbondantemente ciò che è normalmente possibile nei limiti del genere racing.

Su PS3 e Xbox 360 la quantità di nemici a schermo è, scontatamente, più elevata. Sarà senz'altro assai gradita anche la resa dei Mobile Suit assortiti, molto accurata pur se palesemente ancora legata in parte a specifiche tecniche della scorsa generazione: una scelta prevedibile, vista l'uscita di *DWG2* anche su PS2

Dynasty Warriors: Gundam 2

La serie di Koei guarda al futuro, ma solo per esigenze di copione

FORMATO: **360, PS2, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **KOEI/OMEGA FORCE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), 27 MARZO (EUR)**

Una croce sopra

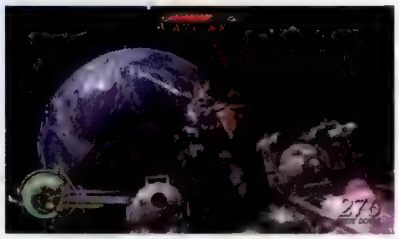
I fan di Gundam (e degli improbabili crossover a cui la proliferazione di serie animate appartenenti al brand inevitabilmente prelude) piangeranno la perdita della modalità Originale presente nel primo *Dynasty Warriors: Gundam*. Storia creata appositamente da Koei per il gioco e incentrata sul classico scontro di dimensioni a causa di una congiuntura spaziotemporale, essa dava l'allettante opportunità di vedere i piloti d'innumerevoli Mobile Suit scontrarsi e stringere temporanee alleanze allo scopo di annientare una minaccia comune. Ci si potrà consolare tramite le missioni libere, in cui associare a ogni personaggio un qualsiasi Gundam a patto di averne sbloccato la licenza.

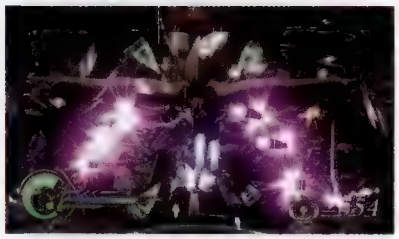
Dynasty Warriors è ormai un prefisso spogliato della sua valenza storica, quantomeno in occidente (la parola giapponese Musou, che significa 'imbattibile', si presta decisamente meglio ad applicarsi a spin-off di varia natura), e passato in un certo senso a indicare un intero sottogenere dell'action che resta principalmente, ma non esclusivamente, specialità di Koei. Orde su orde di nemici identici tra loro da affrontare concatenando combo interminabili non sembreranno forse un panorama particolarmente degno di un interesse della durata superiore ai dieci minuti, ma in questo tipo di giochi, che conta comunque una piccola e agguerrita schiera di sostenitori, l'elemento cardine è sempre stata l'esecuzione del sistema di combattimento e delle rifiniture, necessarie a far spiccare ogni titolo.

Nel caso di *Dynasty Warriors: Gundam 2* il team di sviluppo parte nuovamente da una base prestabilita, tanto di *lore* quanto d'utenza, di considerevole estensione, che ha permesso di attingere a un'immensa quantità di dati per concentrarsi unicamente sul loro incapsulamento in una serie di regole ludiche. Dal prequel viene ereditata la modalità Ufficiale, che racconta le vicende dei protagonisti più importanti nella Storia del franchise attraverso una serie di missioni rappresentative: ciascuna richiede la navigazione di una mappa di discrete dimensioni alla sistematica conquista di una serie di settori, da portare a termine sconfiggendo un numero sufficiente di unità nemiche e punteggiata di scontri contro boss di varia potenza.

Il combattimento è l'area in cui il passaggio a un nuovo capitolo risulta più percepibile per via delle migliorie apportate al sistema delle combo. Tramite una strutturazione ad albero dei comandi, la tecnica conclusiva eseguita con il pulsante Triangolo varierà in base al numero di colpi normali sferrati con il Quadrato negl'istanti immediatamente precedenti e potrà essere suggellata da un assalto in carica che, tuttavia, andrà utilizzato con parsimonia per evitare il surriscaldamento di un indicatore circolare avvolto attorno alle barre lineari dell'energia e dell'attacco speciale. Nel complesso non si tratta, è bene precisarlo, di una configurazione aperta a decisioni tattiche che vadano oltre l'ordine con cui conquistare i vari settori occupati, sebbene procedendo dovrebbe diventare sempre più arduo tenere a bada gli straripanti avversari ricorrendo unicamente agli attacchi e alle combo più elementari. Di contro, la lunghezza delle stesse crescerà al salire del livello del Mobile Suit.

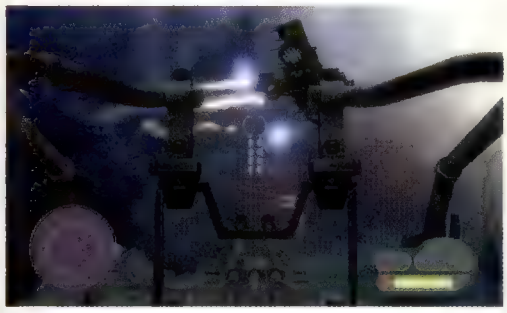
È difficile che *DWG2* riesca ad attrarre un pubblico diverso da quello tradizionalmente interessato alla sua tipologia d'appartenenza, specie considerata l'aderenza pressoché totale al gameplay e all'architettura dei livelli cui la serie ha ormai abituato; né sarebbe stato necessario ritoccare la formula, come invece accaduto con *Strikeforce* in vista della transizione alla portabilità [vedi pagina 034]. In compenso, proprio nella rassicurante regolarità e nel continuo e infinito perfezionamento stanno i motivi per cui, all'uscita europea fissata per il prossimo mese, tutti sapranno esattamente cosa aspettarsi: la soddisfazione, ancora una volta, delle loro brame di pilotare un mech gigante.





Le missioni della modalità Ufficiale, retaggio dello scorso episodio, sono legate a ciascun personaggio, ma la loro tipologia resta invariata trasversalmente: la prima sarà dunque ambientata nello spazio, la seconda a terra, e così via

Pilota e Mobile Suit salgono di livello separatamente, apprendendo nuove abilità individuali l'uno e potenziando statistiche ed energia l'altro. Ulteriore profondità viene aggiunta dalla personalizzazione delle unità con i pezzi lasciati cadere in battaglia dai boss



Il comportamento dei nemici quando si controllano mitragliatrici fisse è quantomeno atipico per un assalto: avanzeranno infatti ordinatamente davanti alla canna dell'arma secondo schemi ben precisi, un espediente che risale a qualche generazione fa

Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre

Rebellion prova a colmare l'assenza di sparatutto in terza persona su Wii con un porting da PS2

La categoria dei cosiddetti 'Wiimake' è tra le più temute dai possessori della console Nintendo, dato che spesso è rappresentata da titoli della precedente generazione riprodotti esattamente con la sola aggiunta di qualche maldestro controllo via Remote. Può capitare però che si compiano delle operazioni più approfondite per dare un'aria di novità ai prodotti, e questo sembra il caso di *Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre*, titolo originariamente datato 2006 e la cui uscita col vestito nuovo è prevista per il prossimo marzo.

Il titolo si basa su una serie a fumetti quasi sconosciuta al di qua della Manica, il cui protagonista è un soldato geneticamente modificato riconoscibile dal caratteristico derma di colore blu. Col procedere del gioco, egli perde uno dopo l'altro i suoi compagni di squadra, dotati di un particolare biochip dalle funzioni simili a quelle del cervello umano grazie al quale possono continuare a vivere una volta impiantati nelle armi del personaggio principale. L'espediente dà vita a diversi potenziamenti: fucile da cecchino, torrette mitragliatrici *prèt-a-porter*, creatore di ologrammi e la possibilità di crackare i sistemi informatici. Da tutto ciò si evince come il tentativo di rendere vario il gameplay sia stato compiuto, e in effetti le missioni viste negli uffici milanesi di Atari spaziavano dall'infiltrarsi in basi nemiche a battaglie in campo aperto passando per la difesa di un convoglio ferroviario in pieno stile vecchio West.

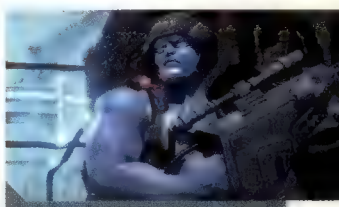
Il tentativo di alzare il livello tecnico della produzione è stato fatto, ma con risultati decisamente altalenanti. I fluidi sono ben realizzati, mentre i poligoni che compongono il protagonista sono decisamente insufficienti

Purtroppo, non sempre le aspettative sono state soddisfatte. La missione sul treno, oltre che estremamente povera dal punto di vista tecnico, è risultata ripetitiva: le ondate di nemici erano di due tipi ben precisi e andavano respinte con altrettanti tipi di attacchi. Va leggermente meglio per quanto riguarda le missioni meno lineari: anche se il numero di nemici a schermo non ha mai superato i 4, questi erano in grado di sfruttare le coperture e di tentare l'aggiramento del protagonista. Ogni livello appariva come la realizzazione di un archetipo ben preciso (l'uso di mitragliatrici fisse, lo stealth, il cecchinaggio), il che non è per forza un male, ma lo diventa se tale realizzazione è poco ispirata e si limita al minimo sindacale. Dal punto di vista dell'implementazione delle peculiari funzioni della console Nintendo, il discorso migliora sensibilmente data l'attenzione posta dagli sviluppatori in questo campo: il movimento del protagonista è deputato come da tradizione allo stick analogico del Nunchuk, mentre il puntamento è ovviamente collegato al puntatore del Remote, un sistema a cui i possessori del Wii dovrebbero essere ormai abituati e che non darà problemi anche grazie alla buona precisione e reattività.

È evidente che Rebellion intende far leva sull'assenza di titoli del genere su Wii: se *Rogue Trooper* fosse previsto per un'altra piattaforma sarebbe considerato molto sotto lo standard. Alcune caratteristiche, come i controlli e la modalità cooperativa a schermo condiviso per un massimo di quattro giocatori, sembrano discretamente riuscite, ma altrettante, come la realizzazione tecnica e il gameplay datato, avrebbero bisogno di pesanti rimaneggiamenti nel tempo rimasto prima dell'uscita.

Come in *Medal of Honor Heroes 2*, lo zoom del fucile da cecchino si controlla girando il Remote lungo l'asse di puntamento. Il sistema funziona ed è discretamente preciso

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **REBELLION**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **MARZO**



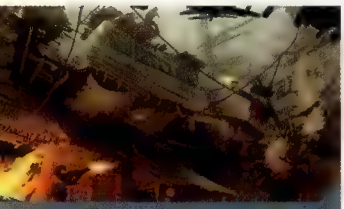
Il cugino sconosciuto di Judge Dredd

Rogue, il protagonista di *Rogue Trooper*, è un personaggio pubblicato per la prima volta nel 2000 sul magazine britannico 2000 AD, noto più che altro per le avventure di Judge Dredd. La storia è semplice: il pianeta Nu-Earth è dilaniato dal conflitto tra nordisti e sudisti. Questi ultimi, data l'atmosfera irrespirabile per via delle armi chimiche, sviluppano un battaglione di Soldati Genetici (o GI) che viene però quasi sterminato durante il primo assalto. Spetterà a Rogue, ovviamente, scoprire il traditore e vendicare i commilitoni caduti.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER. **TBA**
SVILUPPO: **A2M**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **2009**

Wet

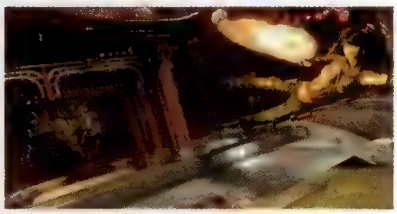
Acrobazie e sparatorie dal retrogusto tarantiniano



Fascino cinematografico

Wet dispone di uno stile visivo accostabile al cinema anni '70 (alla maniera di Tarantino). La sensazione di guardare una vecchia, crepitante proiezione cinematografica è particolarmente forte durante le cut scene, tra pellicola sporca e altri artifizi. Ma non tutto è in funzione della sola spettacolarità. Molti effetti sono stati inclusi proprio con l'intento di "comunicare informazioni al giocatore", stando a quanto affermato dallo stesso Lightbrown. "Durante lo slow motion, ad esempio, ogni cosa tranne Rubi, i nemici e gli oggetti che potete far esplodere diventa smorta, così i vostri occhi sono attratti da ciò a cui dovrete sparare". In movimento, l'effetto funziona tanto perfettamente come parte della direzione artistica da risultare praticamente impercettibile.

Come previsto dalla trama, scritta con l'aiuto di uno degli sceneggiatori della serie TV 24, Rubi visiterà luoghi come San Francisco e Kowloon. Il fatto che la protagonista sia una donna giramondo ha portato a paragonare *Wet* a *Tomb Raider*

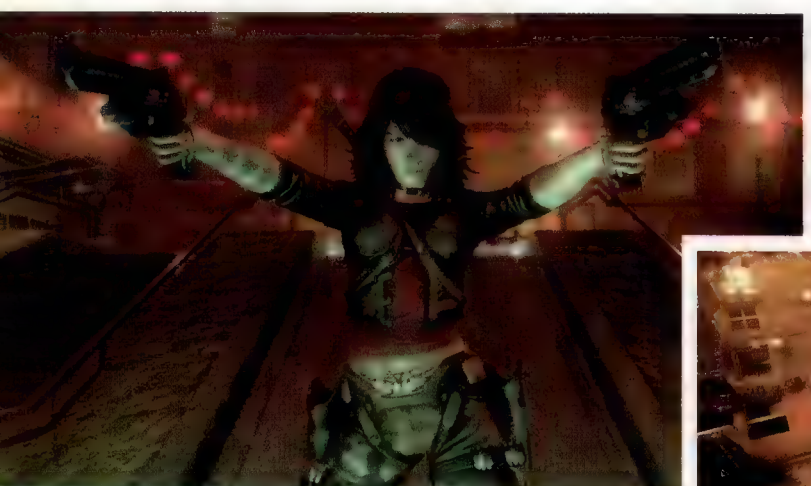


Sarebbe scusabile se nessuno si fosse accorto della perdita di *Wet*, uno dei titoli Sierra che si credeva non fossero sopravvissuti alla fusione tra Vivendi Games e Activision, quando il mondo era impegnato a piangere la morte presunta di giochi ben più attesi quali *Brütal Legend* e *Ghostbusters*. Ma essendo *Wet* la grande occasione per A2M di proporre una IP nuova di zecca dopo anni di dimenticabili tie-in da cartoni animati, la compagnia non si è data per vinta. *Wet* è previsto per l'anno in corso nonostante non esista ancora un publisher pronto a pubblicarlo, e A2M sembrava ansiosa di esibire, in occasione del Montreal International Game Summit, il nuovo (o almeno più appariscente) stile ispirato a Grindhouse.

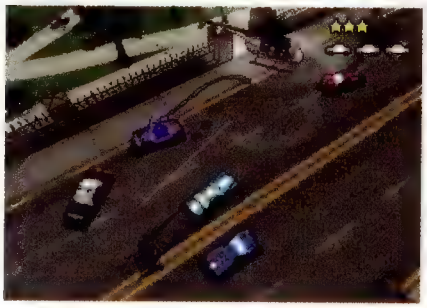
Se Lara Croft ha sempre nascosto le sue tendenze psicopatiche sotto una bellezza tipicamente inglese, la 'risolutrice' di *Wet*, Rubi, è ben più simile a una Beatrix Kiddo portata agli estremi, una donna senza paura che affronta le sue missioni con spietato e malcelato entusiasmo. "Vive in una discarica e beve birra", racconta della protagonista **David Lightbrown**, direttore artistico del progetto. "Le locazioni sono ampiamente distruttibili e Rubi le devasterà. Vogliamo che il giocatore sia in grado di rendere i vari scenari un vero e proprio caos, per far capire che Rubi ha dato del suo peggio. Lascia una scia di distruzione ovunque lei vada".

E lo fa in quello che A2M spera possa essere uno shooter acrobatico. "Nei giochi precedenti potevate sparare oppure eseguire acrobazie. Noi stiamo cercando di far confluire le due cose", spiega Lightbrown. "Potrete sparare da qualsiasi posizione, mentre girerete attorno a un palo, scivolerete, correrete su un muro o salterete su un nemico. Vogliamo conferire al videogiocatore la libertà di fare tutto questo". Nonostante sembri lo stesso territorio che *Devil May Cry* domina incontrastato da anni, qui vengono premiate le acrobazie eseguite per il puro gusto di farle durante il combattimento, anziché lo stile improntato alle combo di *DMC*. Si notano delle affinità con *Jet Set Radio* nel fatto che le arene aperte che prevalgono nel level design sono state progettate per offrire ciò che A2M definisce 'percorsi di stile' che permettano di concatenare uccisioni e acrobazie per ottenere il massimo del divertimento. "Abbiamo provato a creare un linguaggio visivo per mostrare al giocatore la via da seguire evitando di sembrare troppo restrittivi, e grazie alle diramazioni è possibile dar vita a combo personalizzate", continua Lightbrown.

Questa libertà è valorizzata dall'insolita decisione di A2M di combinare un sistema di agganciamento automatico del bersaglio con uno manuale, per cui i grilletti di sinistra e di destra corrispondono alle rispettive braccia. "Con un braccio Rubi punta automaticamente all'obiettivo più minaccioso e con l'altro è possibile mirare in tutta libertà", spiega Lightbrown. "Agli inizi potreste fare affidamento sul puntamento automatico mentre eseguite le acrobazie, ma una volta presa confidenza potrete fare a pezzi i nemici, sparare alle loro teste o disarmarli; dopotutto Rubi ha due braccia, quindi può benissimo usarle entrambe". Insomma, senza dubbio saranno i controlli a decretare la vittoria di *Wet* o a sentenziarne il fallimento: sebbene il gioco faccia già sfoggio di acrobazie notevoli e di carneficine da capogiro, controllare Rubi dovrà per forza di cose rivelarsi piacevole come appare.



Sebbene Rubi scivoli come dovuto da un livello all'altro, un'evidente pesantezza nelle sue movenze la distingue dal leggiadro Chow Yun Fat di *Stranglehold*



Si possono eseguire delle inchiodate brucianti, che appiccheranno il fuoco ai pedoni, tenendo il freno a mano e l'acceleratore, mentre i taxi possono essere chiamati con un fischio

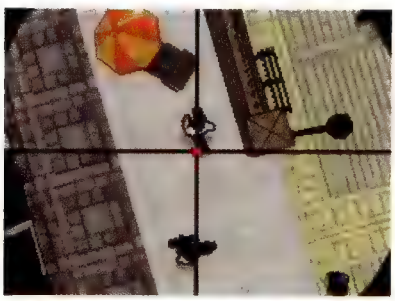
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **ROCKSTAR GAMES**
SVILUPPO: **ROCKSTAR LEEDS**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
USCITA: **Q2**

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

La triade Rockstar sta mantenendo tutte le sue promesse

Pare che il lavoro sia ormai completo, salvo qualche ritocco e il necessario sfoltimento dei bug. Rockstar dichiara che il team che l'ha creato è grande il doppio di quello preposto a *Liberty* e *Vice City Stories* su PSP e che contiene più linee di codice di *San Andreas*, entrambi indicatori della cura riposta nel ridimensionamento di *GTA* sul portatile Nintendo. Giocare qualche missione e osservare certi scorci prova come *Chinatown Wars* sia stato ideato da zero per le peculiari capacità della console.

Abbiamo già visto la sua animata Liberty City, resa in un 3D fluido e pulito e invariata geograficamente rispetto a *GTAIV* tranne che per la mancanza di Alderney. Abbiamo già guidato veicoli caratterizzati da diversi gradi di manovrabilità e dotati di un utile e discreto sistema di sterzata assistita. Ora è giunto il momento di saggiare tutti quei dettagli di vitale importanza per ogni *GTA*.



Naturalmente guidando i veicoli si potranno ascoltare la stazioni radio; la musica non è su licenza, ma ha molto del carattere e della varietà di stili che ci si aspetterebbe

Fondamentale nella vita di strada è il PDA del protagonista Huang Lee, visualizzato sul touch screen del DS e che sostituisce il cellulare di *GTAIV* nel mostrare la minimappa, identica a quest'ultimo anche nel funzionamento del navigatore. Da qui si accede inoltre a opzioni come l'email, la mappa principale e Ammu-nation. La famosa catena di negozi di armi non è più sparsa per la città, ma si è riorganizzata in un negozio online che spedisce i prodotti direttamente al vostro rifugio.

Quest'ultimo svolge le stesse mansioni dei precedenti *GTA*, ma ora mostra anche i trofei guadagnati giocando e contiene una grossa lavagna bianca coperta con foto di contatti e magneti a forma di lettere. Oltre a riordinare le lettere per formare parolacce tramite il touch screen, toccando le foto si accederà a una lista delle missioni elargite da ciascuno, con l'opzione di rigiocarle e vedere le leaderboard online.

Dallo schermo del PDA si selezionano anche le armi e con un tocco dell'icona l'azione si interrompe automaticamente fino a che non si effettua la propria scelta. Il fuoco e la traiettoria dei proiettili sono adeguatamente enfatizzati: durante una missione in cui occorre salvaguardare un tentativo di rapina dalle indesiderate attenzioni di un'orda di gangster coreani, la balistica esagerata si rivela vitale per mostrare la direzione e l'impatto dei propri spari, esplosi con il pulsante A.

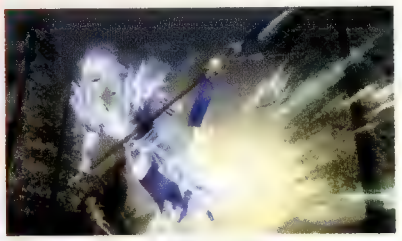
Granate e molotov, invece, si lanciano toccando la loro icona (che si trasforma in un grosso cerchio) e trascinandola nella direzione in cui si vuole mirare. La traiettoria, in verde, è mostrata sullo schermo superiore: comodo in scenari intensi come una missione in cui, a bordo di un elicottero pilotato dall'IA, si lanciano le molotov contro una gang che tenta di scappare verso un gruppo di barche ormeggiate.

Un'altra missione, che consiste nell'ordine di cecchinare un bersaglio descritto solo come vestito con maglia bianca e blue jeans, mostra uno dei minigiochi di *Chinatown Wars*. Quando si giunge in posizione occorrerà assemblare l'arma con le parti trovate in una valigetta, avvitando la canna al suo posto e inserendo il caricatore nel corpo. Ciò richiede solo pochi secondi e all'atto pratico è tutt'altro che macchinoso; piuttosto, serve a coinvolgere maggiormente il giocatore nell'azione. Altri minigiochi includono lo scasso di una cassaforte (prestando attenzione all'indicatore audio mentre si gira con cura ogni manopola), il furto di una macchina parcheggiata (inserendo delicatamente un cacciavite nell'accensione), il pagamento dei pedaggi del ponte (infilando una moneta nello slot) e rovistare nei cassonetti rossi alla ricerca di armi nascoste. Tutti quelli che abbiamo visto sono brevi e ben integrati nel gioco.

Indubbiamente, tutti i dettagli di *Chinatown Wars* sembrano essere presenti e corretti. Se il gioco nel complesso, incluso il design delle missioni, sarà realizzato con altrettanta solidità, questa potrebbe essere la migliore versione portatile di *GTA* di sempre.

Grande fratello

Il minigioco di spaccio simile a *Dope Wars* è ulteriormente approfondito grazie a un'economia influenzata dalle telecamere CCTV. Quando distrutte, queste telecamere sono l'equivalente dei piccioni di *GTAIV* o dei pacchi nascosti in *GTAIII*, ma hanno un chiaro effetto sull'economia dell'area in cui si trovano. I prezzi crollano nelle regioni dove le telecamere sono state abbattute, mentre rimangono più alti dove funzionano ancora, ma anche il rischio di essere presi a spacciare è più grande. Il fidato PDA contiene esaustive statistiche di mercato divise per regione, numero e mappe, mentre le soffiate di compratore e venditore possono arrivare via email. Meglio stare attenti però agli affari che sembrano troppo buoni per essere veri...



In *Strikeforce* inanellare combo è meno importante che nei precedenti *Dynasty Warriors* poiché i nemici più sparpagliati forniscono una sfida più individuale

Dynasty Warriors: Strikeforce

Il primo capitolo portatile della saga Koei porterà un po' di poesia nel regno della PSP?

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **KOEI**
SVILUPPO: **OMEGA FORCE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **26 FEBBRAIO (JP), 3 APRILE (USA, EUR)**

Grazie alla fenomenale popolarità della serie di *Monster Hunter Portable*, i numeri della PSP in Giappone hanno goduto di un ben noto incremento. Naturalmente altri sviluppatori hanno cercato di emulare il successo del GdR in multiplayer locale di Capcom aggiungendo alla sua formula licenze d'alto profilo, come nel caso del recente *Phantasy Star Portable*. Koei sta tentando di fare lo stesso con *Dynasty Warriors*, trasportando sul portatile una versione adeguatamente riveduta e corretta di questo franchise ispirato ai romanzi epici cinesi.

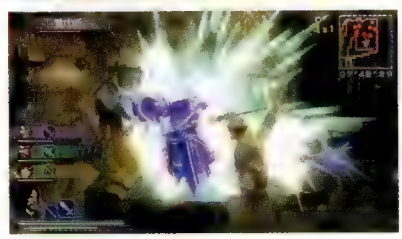
Laddove l'essenza di *Dynasty Warriors* è sempre stata l'aprirsi un varco in mezzo a orde di disgraziati fanti indifesi, *Strikeforce* offre un'esperienza più ridotta, probabilmente per aumentare il bisogno di una cooperazione tattica nel multiplayer locale. Spostandosi su PSP, il gioco ha abbandonato i vasti campi di battaglia non lineari in favore di ambienti più ristretti, collegati tra loro in successione diretta, che culminano in epiche battaglie con i boss. I rappresentanti Koei che ci mostrano il gioco fanno paragoni con il ritmo e la progressione della difficoltà propri degli shooter, ma è presente anche un evidente elemento strategico: gli stage che vediamo chiedono ai giocatori di distruggere i punti di respawn e l'artiglieria di modo da non venir sopraffatti quando ci si sposta verso sfide più consistenti.

Oltre a questo tipo di obiettivi sparsi il gioco fornisce altri ottimi motivi per giocare con gli amici, non ultimo quello di essere spietatamente difficile in single player. Anche se Koei ci dice che la difficoltà della versione finale si adatterà al numero di giocatori, il gioco è orientato verso una specializzazione in stile MMOG che inevitabilmente renderà preferibile giocare in gruppo. I giocatori potranno scegliere gli upgrade man mano che procedono così che l'intera squadra ne benefici, come un buff ad ampio raggio che aumenta la velocità di ricarica degli spettacolari attacchi Musou, e prediligere il combattimento a terra o in volo.

Eroi per caso

Sarà difficile che *Strikeforce* venda bene in occidente, dove né *Dynasty Warriors* né l'idea del multiplayer in locale su portatile hanno mai costituito una particolare attrattiva. Koei sta cercando di far sì che si possa fruire del gioco collegando le PSP al network di PS3, cosa che potrebbe aggirare alcune riserve occidentali circa il giocare titoli tascabili in pubblico. Ma la serie di *Monster Hunter* ha già provato a fare la stessa cosa, e il pubblico internazionale ha continuato a guardare dall'altra parte.

I livelli di *Strikerforce* promettono di avere più sezioni verticali rispetto ai precedenti *Dynasty Warriors*. L'abilità di volare e fluttuare ora è qualcosa di più che un ornamento scenografico



La modalità Fury è una novità nel combattimento: essa incrementa tutte le abilità dei giocatori ma restringe l'uso degli attacchi Musou a un periodo di tempo più limitato

Propendendo per l'azione veloce piuttosto che per le statistiche da GdR, *Strikeforce* rende tutti i 36 personaggi disponibili fin dall'inizio, e permette ai giocatori di assegnare a ciascun personaggio qualsiasi arma. Anche se l'aspetto base di ogni personaggio è ristretto a uno tra quattro costumi tradizionali, una sorta di contentino rispetto all'originale, aumentando di livello le opzioni di personalizzazione li differenzieranno inevitabilmente, sia visivamente che nelle loro abilità. Anche la piazza della città, che funge da hub delle missioni del gioco, varierà a seconda della partita cui si sceglie di unirsi.

Anche se portare un franchise popolare sul redivivo portatile sembra scontato, *Strikeforce* è in realtà una sorta di esperimento per Koei. Nella speranza di attirare gli appassionati di *Monster Hunter*, così insolitamente numerosi, alcuni dei capisaldi di *Dynasty Warriors* sono stati ripudiati, il più ovvio dei quali essendo la dimensione degli eserciti che si affrontano. Se il popolo di *Monster Hunter* non saluterà il gioco col favore sperato, Koei dovrà augurarsi che le modifiche apportate alla formula non indispongano i fan di *Dynasty Warriors*, notoriamente ultraconservatori.

Una delle mappe che ci sono state mostrate, intitolata Brothers, è sorretta su un piano astrale da due scheletri giganti. "Ogni ambientazione è del tutto unica", afferma Marr. "In ognuna troverete visuali, suoni ed effetti diversi. È straordinario"

Demigod

La prova che chiunque può diventare un dio

Una serie di luci sui portali indica l'imminente arrivo di nuove unità. Catturare le bandiere vicine vi renderà padroni dei portali, ma con altri nove giocatori che cercheranno di fare altrettanto la battaglia si preannuncia avvincente

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **STARDOCK/ATARI**
SVILUPPO: **GAS POWERED GAMES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

La partnership tra Gas Powered Games e Stardock, nota tanto per i suoi giochi di nicchia quanto per le applicazioni su PC, acquisisce sempre più senso man mano che *Demigod* viene svelato. "Questo titolo è abbastanza fuori dalla norma", spiega il designer capo **Mike Marr**, il quale, bisogna dirlo, appare decisamente giovane per un ruolo del genere. "I publisher non correrebbero mai il rischio. Ma si è rivelato davvero adatto alla mentalità di Stardock. *Galactic Civilizations* e *Sins of a Solar Empire* sono degli strategici estremamente profondi che però mancano di attrattiva grafica. È stata una conseguenza logica, dunque, mantenere l'aspetto tattico e aggiungere valori produttivi da tripla A".

All'atto pratico, *Demigod* è una creatura ibrida che un momento sembra il videogioco più di nicchia al mondo, per poi mandare in frantumi quella sensazione l'attimo dopo. Prende classici epici come *WarCraft III* e li condensa reinterpretandoli, incorniciando brevi sessioni da pausa pranzo in tornei della durata di diversi mesi. L'obiettivo è ascendere al Pantheon e occupare la posizione vacante tra gli dei. Uno tra loro è infatti svanito, lasciando ai rimanenti otto il compito di scegliere un affidabile sostituto. Come si ottiene il favore divino? Uccidendo i semidei avversari, conquistando più bandiere possibile e distruggendo il maggior numero di strutture.

Ci sono otto semidei tra cui scegliere, divisi in due classi distinte. Gli assassini sono unità controllabili singolarmente la cui abilità consiste nell'eliminare indifferentemente altri semidei o truppe. I generali sono unità più tradizionali, piuttosto simili agli eroi del sopraccitato *WarCraft*, dotati della capacità di richiamare e controllare direttamente le truppe e adatti in particolar modo alla difesa. Interscambio tra classi a parte, *Demigod* si distingue per il fatto che non bisogna costruire edifici. Ci sono, ma una volta distrutti non potranno essere ricostruiti. La perdita della cittadella segna inevitabilmente la fine della partita.

Per un gioco cinque contro cinque (anche se è da tenere in conto qualsiasi cifra al di sotto di questa soglia) le colorate arene possono risultare notevolmente piccole, creando in tal modo un'atmosfera da vera competizione. Catturando le bandiere, ognuna delle fazioni può attivare i portali, al di fuori dei quali giungeranno periodicamente ondate di alleati che possono poi evolversi man mano che la partita procede. Gli Angeli, ad esempio, non possono essere colpiti con armi da mischia, mentre i Preti possono curare se stessi e gli altri. Due sono le valute principali: i punti favore per acquistare oggetti speciali e l'oro per investire sui potenziamenti.

Il materiale è tanto, soprattutto tenendo in conto della gran quantità di opzioni evolutive e oggetti che renderanno ciascun semidio, anche della stessa classe, assolutamente unico.

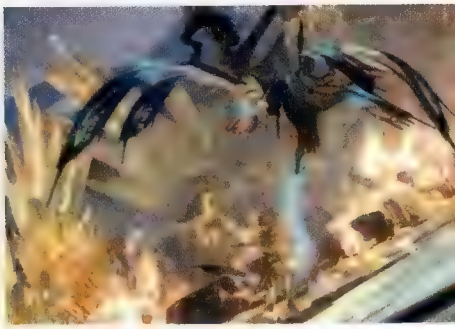
Una volta creato il vostro semidio potrete proseguire in due modi. Che siate amanti del progresso veloce o dei fanatici di una lenta strategia di apprendimento, il gioco vi supporterà in ogni caso

Gli effetti vocali provvisori si sono rivelati quasi subito fastidiosi, ma saranno presenti decine di variazioni per ogni comandante nella versione finale. Gli sviluppatori promettono che non sentiremo ripetizioni nel corso di una partita, ma potremo crederci solo quando effettivamente (non) le sentiremo

Colossale

I primi trailer erano leggermente troppo incentrati sullo sfoggio della qualità grafica, in particolar modo della maestosità delle creature anche su un hardware di medio livello: il tipo di cose che si nota di meno mentre si gioca, in definitiva. Le vere proporzioni del gioco emergono nel modo in cui si evolvono le unità dei semidei, fra i quali il più notevole è il Rook, molto somigliante a quanto visto in *Shadow of the Colossus* per stessa ammissione di Marr. Starà al giocatore forgiare questo titano incompleto, imprimendogli la propria firma strategica. Le sue spalle, ad esempio, possono trasportare torri di arcieri che cospargeranno il terreno di frecce nel momento in cui il gigante, scuotendo imponentemente la sua arma, disintegrerà gli edifici nemici.

Algido, fulminante e sempre serio, lo sguardo di Lightning riesce tanto a incutere timore quanto ad ammaliare. Tetsuya Nomura ha palesemente attinto a piene mani dai design realizzati per il lungometraggio Final Fantasy VII: Advent Children nel delineare l'aspetto generale dei protagonisti



Tutto il gioco è improntato all'azione frenetica, ma non mancheranno fasi riflessive più consone a un JRPG classico

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009 (JP), 2010 (PAL)**

Final Fantasy XIII

Cristalli, sguardi di ghiaccio, cuccioli di Chocobo e pettinature afro

Azione fulminante

Il sistema di combattimento chiama in causa il 'vecchio' ATB, ma non per questo si dimostra meno profondo o troppo facile da gestire rispetto agli ultimi episodi. Oltre all'attacco standard è possibile sferrare un colpo in verticale, il V-Strike, in modo da scagliare verso l'alto il nemico per poi infierire. Presenti anche una serie di attacchi speciali e di mosse conclusive; senza alcun dubbio le invocazioni rappresentano un gradito ritorno per gli appassionati della serie. Con i suoi attacchi, Lightning attiverà un meccanismo di valutazione delle combo analogo a quello già visto in *Devil May Cry*. Potremmo definire il nuovo *Final Fantasy* come un'erma bifronte, da un lato rivolta al passato, dall'altro propendente verso il futuro.

In un mercato ormai traboccante di JRPG per tutti i gusti, *Final Fantasy* può ancora contare su un certo blasone in virtù del quale difficilmente potrebbe temere la concorrenza. Il tredicesimo capitolo di una delle saghe più apprezzate di tutti i tempi ha già fatto molto parlare di sé sin dalla sua prima apparizione, quando i filmati in Full Motion Video erano non di rado confusi dai più entusiasti con scene di effettivo gameplay per poi arrivare all'ultimo, inaspettato, sorprendente e per alcuni persino sconcertante annuncio dell'uscita prevista anche per Xbox 360, oltre che per PlayStation 3. Da allora le notizie in merito alle caratteristiche di *Final Fantasy XIII* sono state somministrate col contagocce, ma si riesce già, ad ogni modo, a delineare le novità introdotte e gli eventuali graditi *déjà vu*.

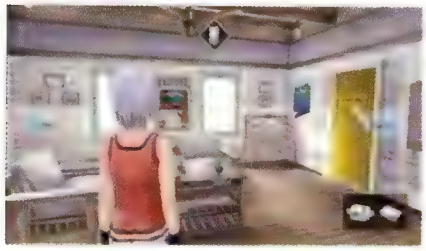
Insieme a *Versus XIII*, action game in esclusiva per PS3, e ad *Agito XIII*, per telefoni cellulari e PSP, *Final Fantasy XIII* rientra nella serie *Fabula Nova Cristallis*, che pur proponendo storie diverse tra loro e mai tangenti pone in una posizione centrale la tematica dei Cristalli, emblemi del potere magico e *leit motiv* dell'intero franchise. Per quest'ultima fatica il team di sviluppo sembra aver rinunciato alla sperimentazione sul gameplay e con essa al Gambit, che nel dodicesimo capitolo era stato tuttavia apprezzato dai fan meno conservatori, per tornare ai fasti del passato potenziando un Active Time Battle altrimenti logoro. Ci sarà ancora la barra del caricamento prima di ogni mossa a scandire le azioni in battaglia, ma non saranno più presenti i MP, finora necessari per eseguire le magie e adesso rimpiazzati con un più generico dispendio di risorse in base al quale ogni azione, sia essa un colpo con l'arma o un incantesimo, potrà essere eseguita prestando attenzione alla barra di ogni membro del party. Yoshinori Kitase, producer del gioco, assicura che in esso saranno presenti meno scene di intermezzo a vantaggio di fasi giocate più abbondanti, tra esplorazione e combattimenti.

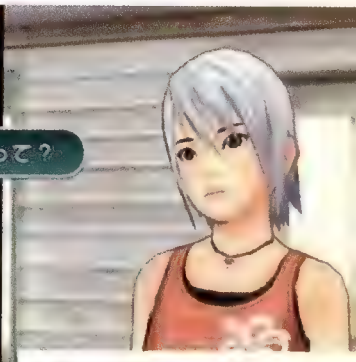
Ma la vera sorpresa arriva dal fronte dei personaggi. Se possiamo far rientrare nel design caratteristico del maestro nipponico Tetsuya Nomura la protagonista Lightning, già nota ai più, l'affascinante Oerba Dia Vannile, combattente dalla chioma rossa, e il temerario Snow Villiers, accostabile per somiglianza al Seifer Almasy dell'ottavo capitolo, risulta difficile valutare il brillante e suadente Sazh Katzroy nell'ottica della direzione artistica globale: si tratta di una sorpresa relativamente piacevole se presa a sé, sconcertante se contestualizzata nel quadro generale. Sazh utilizza due pistole come armi convenzionali e porta con sé un pulcino di Chocobo. La sua profonda empatia diverge nettamente dalla determinata freddezza di Lightning creando un accattivante contrasto destinato inevitabilmente a scoppiare nel corso della storia.

Per quanto possiamo desiderare di mettere le mani sul titolo di Square Enix, se non altro per curiosità, la rivelazione del presidente Yoichi Wada sulla data d'uscita del gioco, posticipata al 2010 per Stati Uniti ed Europa e confermata per l'anno in corso in territorio nipponico smorza, almeno per il momento, il nostro entusiasmo.

Da qualche episodio ormai l'universo fantasy della saga si mescola sapientemente all'hi-tech. Questa combinazione è stata ben accolta dai fan, che ritroveranno anche in *Final Fantasy XIII* ambientazioni simili a quelle dei più recenti capitoli, pur se ben lontane dalla lvalice del *XII*

Mappa e inventario sono sempre disponibili su schermo, ponendosi rispettivamente in basso a sinistra e in basso a destra, nel nome di una selezione rapida semplice e intuitiva

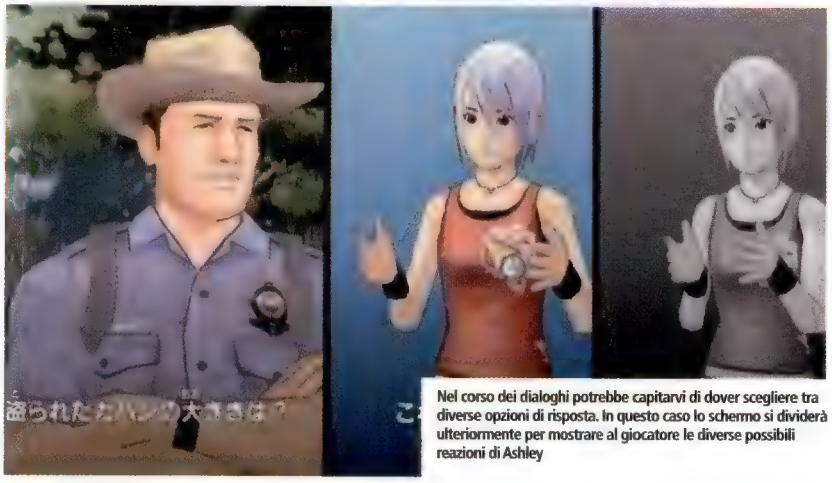




Lo stile grafico del gioco rimane fedele all'impronta artistica della serie e propone dei personaggi molto simili agli artwork originali, scelta che coinvolge anche i fondali per mantenere omogenea la qualità estetica dell'insieme

Another Code R

Ashley è ancora intenzionata a viaggiare nella sua memoria



Nel corso dei dialoghi potrebbe capitarvi di dover scegliere tra diverse opzioni di risposta. In questo caso lo schermo si dividerà ulteriormente per mostrare al giocatore le diverse possibili reazioni di Ashley

Uscito nel 2005 su Nintendo DS, *Another Code* si distingueva nel suo genere per la notevole inventiva degli enigmi proposti e, soprattutto, per il modo in cui tali puzzle sfruttavano tutte le potenzialità tecniche del portatile a due schermi. Microfono, comandi tattili e persino il riflesso dello schermo superiore su quello inferiore erano mezzi costantemente chiamati in causa per il prosieguo della vicenda. La scelta di far traslocare la serie su console fissa non segna un cambiamento di tecnica né di stile e punta, piuttosto, a proseguire la neonata tendenza ad adattare il genere punta e clicca ai comandi sensibili al movimento del Wii, strada già intrapresa da titoli quali *Secret Files* e *Zack & Wiki*.

La star del nuovo episodio è ancora la giovane Ashley Mizuki Robbins, ora sedicenne e visibilmente cresciuta, la quale crede di aver perso i genitori in tenera età. Nonostante questa convinzione, la ragazza dai capelli bianchi riceve una lettera dal padre scienziato Richard che la invita a raggiungerlo al lago Juliet, una piacevole area all'aperto nei pressi del suo laboratorio di ricerca, nonché luogo popolato dalle memorie della madre di Ashley. I ricordi della giovane protagonista le suggeriscono di aver già visitato il lago in passato e l'esplorazione della zona sarà il punto di partenza per ricostruire le vicissitudini della madre, nonché per dare il via concretamente alla vostra avventura. Fortunatamente, ad aiutare Ashley nelle sue ricerche troverete altri personaggi del luogo quali il ranger Dan Maxwell e Tommy Harrison, un impiegato della struttura d'accoglienza del lago.

Ciò che salta immediatamente all'occhio anche all'osservatore più distratto è la grande somiglianza dei modelli 3D agli artwork del gioco, affinità che assottiglia non poco il divario tra le fasi in-game e le cut scene. Per quanto i modelli poligonali non facciano gridare al miracolo, anche lo scenario ha tutta l'apparenza di un artbook, con evidenti tratti tipici del disegno su carta rinforzati da morbidi colori pastello. I movimenti della protagonista non sono liberi ma gestiti tramite il puntamento del telecomando verso le frecce poste ai margini della schermata per determinare la direzione verso cui si incamminerà Ashley. In questo senso *Another Code R* può essere nuovamente definito un punta e clicca, emulo di altri titoli dello stesso genere sbarcati su Wii. Lo stile a doppio schermo del primo episodio per DS è in qualche modo mantenuto sia nelle fasi esplorative che nel corso dei dialoghi. In queste circostanze, infatti, lo schermo si dividerà in due parti riservando la destra ad Ashley e ai suoi pensieri e la sinistra al suo interlocutore o all'oggetto in esame. L'interazione con gli enigmi, come da tradizione, sfrutta le potenzialità offerte dal controller del Wii: creare una sostanza in laboratorio, ad esempio, richiederà al giocatore di scuotere il telecomando per mescolare i liquidi in provetta, mentre sul lato destro Ashley, in verità in modo piuttosto divertente, scimmiotterà tali movimenti senza tenere concretamente nulla in mano.

La maggior parte delle critiche mosse all'esordio di *Another Code* su portatile riguardava l'eccessiva concisione narrativa e la mancanza di una sfida che potesse in qualche modo rendere significativa la già breve durata. Il compito di Cing, quindi, non risiederà solo nel mantenere alto il livello qualitativo del prodotto, ma nel rimediare agli errori commessi in passato stimolando il giocatore con un adeguato livello di difficoltà e una maggior quantità di eventi da affrontare.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **CING**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), TBA (PAL)**

Punta e clicca

Il telecomando del Wii permette di osservare l'ambiente in cui si trova Ashley e di puntare su eventuali luoghi di interesse per esaminarli. Tutto ciò con cui è possibile interagire, anche solo per ottenere qualche informazione aggiuntiva, acquisirà un acceso color giallo al passaggio del puntatore in modo da mettere esplicitamente in risalto ciò che va osservato. Anche l'interfaccia verrà in aiuto del giocatore mostrando delle icone che evidenzieranno il tipo di interazione possibile. Ashley non mancherà di commentare o eseguire qualsiasi comando ponendosi sul lato destro dello schermo, anche nel caso di un dialogo con altri protagonisti: la scelta di tagliare la schermata in due sembra affine allo stile del primo episodio che separava i personaggi attivi e le ambientazioni tra i due schermi del Nintendo DS.

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **IGNITION**
SVILUPPO: **BROWNIE BROWN**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), FEBBRAIO (USA), TBA (EUR)**

Blue Dragon Plus

Il caramelloso GdR di Sakaguchi cambia direzione. Riuscirà a emergere dall'Ombra?

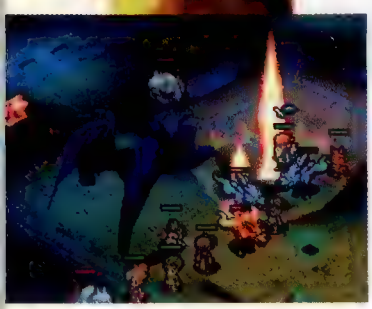
Blue Dragon muove i suoi primi, vacillanti passi su DS con una missione in cui qualunque stereotipato eroe da JRPG potrebbe riconoscersi: la ricerca di una propria identità. Nonostante i teneri robot e i nomi coinvolti nella sua creazione, l'equivalente Mistwalker di *Dragon Quest* ha riscontrato notevoli difficoltà nell'offrire un'esperienza memorabile ai possessori di 360. Basato più sulle tradizioni del genere che sull'ispirazione, ha spazzato via con la sua mancanza d'originalità molto del fascino e del colore di cui avrebbe necessitato per sedurre il suo pubblico e convincerlo a spostarsi su una piattaforma straniera.

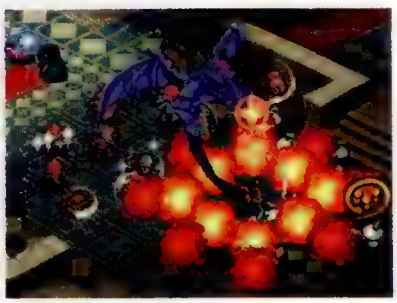
Forse, la più grande sorpresa di *Blue Dragon Plus* è che un GdR tradizionale con interminabili cut scene e personaggi stereotipati si sia trasformato, in poco più di un anno e mezzo, in un RTS con le stesse caratteristiche. Brownie Brown, nuovo sviluppatore del gioco, ha mantenuto cast e design, ricreando *ex novo* tutto il resto.

Svolgendosi lungo una serie di mappe isometriche, il gioco può ora essere controllato quasi per intero dallo stilo. Basterà un tocco per selezionare i personaggi e muoverli, mentre gli attacchi speciali sono assegnati a una serie di pulsanti su schermo. Le battaglie iniziano automaticamente non appena i nemici entrano nel vostro raggio d'azione, mentre i dorsali ruotano la visuale, fin troppo ristretta, in quattro inquadrature predefinite.

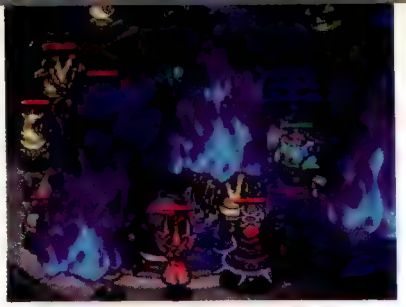
Per aggiungere un po' di pepe al gioco sono utilizzate alcune situazioni scriptate. Un perfetto esempio è rappresentato da un nemico invulnerabile, da attirare verso un raggio energetico per neutralizzare la sua armatura. Particolari anche le mosse speciali realizzate dalle Ombre, i draghi sotto anabolizzanti che si dipartono dalle schiene dei vari personaggi e aggiungono un necessario tocco di spettacolarità.

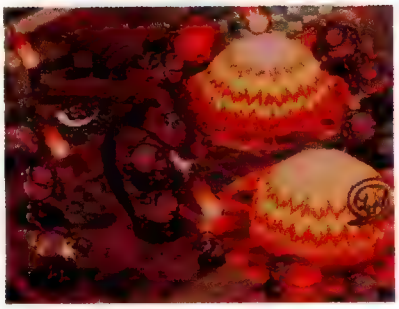
Solo la versione finale rivelerà se questo cambio di direzione abbia acceso una scintilla vitale nel franchise; sta di fatto che la sicurezza con cui è stato effettuato il passaggio di genere e di piattaforma indica fin troppo chiaramente come l'originale mancasse di quelle qualità che avrebbero fatto percepire la mossa come rischiosa.





Gli scenari hanno delle piacevoli tonalità pastello e ottimi dettagli, navi volanti e mulini a vento su tutti. Sfortunatamente non c'è traccia della delicata ironia utilizzata da Brownie Brown in *Mother 3*





Se gli attacchi di due Ombre si abbattono allo stesso momento, un piccolo minigioco con lo stilo deciderà il vincitore dello scontro. Gli elementi dello scenario tendono a oscurare scomodamente la visuale

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGINE: **AUSTRALIA**
USCITA: **MARZO**

Stormrise

Creative Assembly abbandona Total War per sfidare EndWar

"Ne ho fatte tante di dichiarazioni stravaganti", ha detto **Vispi Bhopti**, communication manager di Creative Assembly, riferendosi alla sua asserzione secondo cui *Stormrise* avrebbe offerto una "reale percezione dello spazio 3D". Oltre la trita facciata di mutanti post-apocalittici e soldati ultratecnologici si intravede un'ottima miscela di generi: un RTS con elementi da action in terza persona, ma sempre focalizzato sulla strategia e su un sistema di controllo indiretto.

Titolo pensato per le console, *Stormrise* è, secondo Bhopti, un tentativo di raggiungere i giocatori che si sono stancati delle "scacchiere" degli RTS in 2D. I campi di battaglia del gioco sono realmente tridimensionali, tanto che i cecchini potranno rintanarsi in cima agli edifici e i carri armati battere in ritirata nei tunnel al di sotto degli stessi. Copertura e linea di tiro saranno variabili critiche: tutto è visto dalla prospettiva del soldato selezionato, che controllerete grazie a un reticolo mentre dei ghost à la *Full Spectrum Warrior* indicheranno la disposizione della squadra. Allo stesso tempo gli attacchi combinati sono semplici da realizzare, potendo dare ordini a un'unità dalla prospettiva di un'altra.

Bhopti ha affermato che, dopo aver realizzato *Medieval 2: Total War* e relative espansioni, il suo team era eccitatissimo al pensiero di poter sviluppare un mondo fantascientifico. Peccato non sembri molto ispirato

Il sistema di controllo potrebbe risultare poco familiare ai giocatori di FPS per via della necessità di muovere la telecamera con la levetta sinistra e tenere la mano destra libera per i pulsanti frontali

Tutto ciò è reso possibile da un sistema chiamato 'whipselect' [selezione a frusta], che consente ai giocatori di cambiare unità semplicemente indicandone la direzione con lo stick analogico destro. Diventa così possibile attraversare velocemente gli enormi e complessi campi di battaglia, che includono città portuali attorniate da fatiscenti grattacieli e piene di labirinti sotterranei, o ancora stazioni ferroviarie a più livelli costellate di baracche per ripararsi dai cecchini.

Il sistema di gestione delle risorse è simile ai punti di controllo in *Dawn of War*, ma senza il bisogno di costruire edifici. I nodi di rifornimento vengono costruiti a catena, ed è perciò possibile ridurre gli approvvigionamenti del nemico spezzando detta successione. L'obiettivo principale degli sviluppatori è appunto quello di creare l'azione più veloce consentita dal sistema di controllo e la missione sembra essere così ben riuscita che Bhopti non ha paura di affermare che *Stormrise* riuscirà senza problemi ad adattarsi ai novizi. Senza dubbio questo mix di influenze e le sue nuove, originali idee appaiono convincenti.

Nina decide di fare una rilassante crociera per riprendersi da quanto accaduto in *Tunguska* e per distrarsi dopo la separazione con Max, ma un misterioso prologo lascia presagire che nuove avventure la attendono

Arcane pergamene e misteriosi intrighi. La trama di questo nuovo episodio non possiede certo le credenziali per dichiararsi la più originale mai scritta, ma par riuscire ad avvincere nel prosieguo del gioco

Secret Files 2: Puritas Cordis

Dopo Tunguska, Nina Kalenkov punta a una nuova avventura

Secret Files: Tunguska è entrato nel cuore di molti nostalgici delle avventure grafiche vecchio stampo dimostrandosi un titolo discreto basato sul punta e clicca con una serie di enigmi dal livello di sfida ragguardevole, fondali bidimensionali statici curati nei particolari tanto da diventare il cavallo di battaglia degli sviluppatori e una storia avvincente seppur non troppo originale.

Sviluppata dai tedeschi di Animation Arts e Fusionsphere System, la seconda iterazione, dal titolo *Puritas Cordis*, cerca di bissare il successo del primo episodio mantenendone inalterati stile e gameplay nonché votandosi alla prosecuzione della serie nonostante il carattere decisamente autoconclusivo di *Tunguska*. È proprio dell'attenzione per le minuzie e per i dettagli dei fondali che **Marco Zeugner**, CEO di Animation Arts, individua il punto di forza del lavoro della compagnia, rivelando che in un gioco che strizza l'occhio al passato non si può fare a meno di proporre qualcosa di pregevole, non potendo contare sull'avanguardia tecnologica delle moderne produzioni. "Abbiamo speso molto tempo a creare scenografie ricche d'atmosfera e proprio i piccoli dettagli aiutano a rendere vivide queste schermate statiche grazie a un buon utilizzo delle texture e dell'illuminazione", sottolinea Zeugner, introducendo il termine di 'avventura grafica 2.5D' per descrivere la combinazione tra gli ambienti a due dimensioni e i personaggi tridimensionali che vi si muovono. Avendo messo le mani su un codice del gioco, possiamo garantire che qualche miglioria è stata apportata e persino una trama che sembrava pretestuosa e poco originale si è rivelata poi essere avvincente: un'antica pergamena da decifrare ha sollevato gli interessi di molte persone fino a portare alla morte del vescovo Parrier, che se ne stava occupando. La rossa Nina Kalenkov si ritroverà suo malgrado invischiata in questo caso dopo essersi imbarcata su una nave da crociera nel vano tentativo di dimenticare la vecchia fiamma Max, al suo fianco nel primo episodio.

Abbiamo voluto insistere proprio sul contrasto 2D/3D per capire se un motore totalmente tridimensionale avrebbe potuto essere la chiave vincente per un genere un po' stantio come l'avventura grafica. "I nostri modelli poligonali si integrano bene ai fondali. Non sono sicuro del fatto che le avventure in 3D sarebbero in grado di raggiungere un pubblico più vasto. Vogliamo venire incontro anche ai giocatori che non dispongono di computer dalle grandi risorse tecniche", ha ribadito Zeugner. E non si può dargli torto, fermo restando che le avventure grafiche tradizionali dovrebbero puntare maggiormente sull'originalità piuttosto che sull'innovazione tecnica, altrimenti rischierebbero di cadere nell'oblio insieme alla sfilza di giochi simili.

Proprio di innovazione si parla con il produttore **Rene Lange**, a proposito delle versioni per Wii e DS di *Tunguska*, non entusiasmanti secondo critica e pubblico e solo parzialmente fedeli alla controparte per PC: "Abbiamo cercato di mantenere invariati il sistema di controllo e le caratteristiche tecniche del gioco nel passaggio da PC a console Nintendo. Si deve giungere a un compromesso in questi casi, rimaneggiando il gameplay per meglio adattarlo alle diverse piattaforme. *Puritas Cordis* sarà il risultato di un buon bilanciamento tra gameplay e caratteristiche delle console su cui sarà disponibile". Di sicuro chi ha apprezzato il primo episodio potrà contare ancora una volta sull'innegabile fascino delle grandi avventure grafiche di un tempo.

Anche in questo episodio non mancheranno tipi stravaganti pronti ad offrire lo spunto per qualche sorriso. Durante i dialoghi è possibile visualizzare in basso il volto del soggetto che parla

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **DEEP SILVER**
SVILUPPO: **ANIMATION ARTS/ FUSIONSPHERE SYSTEM**
ORIGINE: **GERMANIA**
USCITA: **MARZO**

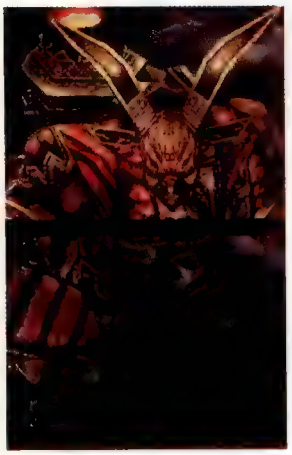
Sacro e profano

I bagagli della povera Nina sono stati scambiati con quelli di un certo Patterson, esperto in simbolismo antico. Per la seconda volta in poco tempo, dunque, dovrà fare i conti con un caso di portata internazionale salvaguardando allo stesso tempo la propria incolumità. Nel frattempo una setta nota come Puritas Cordis professa l'avvento di un imminente evento apocalittico e il mondo è in subbuglio per via di una serie di catastrofi naturali che gli scienziati non riescono a spiegare. *Secret Files 2*, trasformando il primo capitolo in una serie, possiede il compito di cristallizzarne gli elementi cardine che molto probabilmente la definiranno in caso le disavventure della protagonista dovessero moltiplicarsi ulteriormente.

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

Blood of Bahamut

Può un gioco essere allo stesso tempo colossale e in miniatura?



Il titolo, incentrato sul multiplayer, vi costringerà ad affrontare gli scontri più difficili in compagnia di un amico. Non è stata però ancora confermata la presenza di una modalità multigiocatore via Wi-Fi Connection

Square Enix è sempre stata all'avanguardia per quel che concerne lo sviluppo di JRPG ed è quindi piacevole poter constatare che, nella moltitudine dei vari *Final Fantasy*, emerge ben più di un tocco d'originalità. *Blood of Bahamut* tenta un cambio di direzione tramite un gameplay volto ad accogliere fino a quattro giocatori offline contemporaneamente con un sistema a entrata libera.

Il gioco, che fin da ora mostra se non altro un'ottima direzione artistica, è ambientato nel mondo di Altail, i cui abitanti hanno edificato opulente città sul dorso di enormi creature. L'idillio si spezza non appena questi giganti, prima assopiti, si risvegliano e attaccano gli stessi uomini con cui vivevano in simbiosi. Protagonisti della vicenda saranno Ibuki e Yui, due giovani abitanti della città ospitata dal mostruoso Giganto.

La particolarità del gioco sta nel numero e, soprattutto, nella dimensione dei nemici. Boss delle oltre 130 missioni disponibili saranno gli stessi esseri che prima ospitavano pacificamente le città di Altail. Le creature, realizzate completamente in 3D e giustapposte allo stile bidimensionale dei personaggi, non saranno però gli unici nemici che incontrerete nel gioco e verranno affiancati da mostri più piccoli. Si tratta di evocazioni dei giganti che sarete costretti ad affrontare e che richiederanno delle discrete doti strategiche per essere sconfitti senza continuare a riapparire.

Graficamente, l'hardware della console Nintendo viene spinto al massimo con modelli poligonali che, per stile e realizzazione, risultano superiori a quelli di molte altre produzioni DS di genere affine. Si sa comunque ancora troppo poco per potersi esprimere in merito a questo titolo che, arrivato al 40 per cento dello sviluppo, fa già ben sperare anche grazie a Eisuke Yokoyama, già all'opera su *Final Fantasy XII Revenant Wings*, che in qualità di produttore si è detto ottimista su quello che ha definito come uno dei più interessanti progetti della software house nipponica.

Gli sviluppatori hanno deciso di focalizzarsi sulla semplicità d'utilizzo, assegnando tutti i comandi al touch screen. Non è ancora ben chiaro se si limiteranno ai menu o vi saranno ulteriori sorprese, ma Yokoyama ha dichiarato di voler creare un sistema di controllo senza precedenti: semplice, veloce e intuitivo

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP, USA), MARZO (EUR)**

Suikoden Tierkreis

Suikoden strappa in due lo spaziotempo per ritrovare la magia

I modelli tridimensionali di alcuni nemici e le texture blande fanno a pugni con i rigogliosi sfondi. Fortunatamente i combattimenti sono alquanto brevi e il gratificante sistema di gestione delle magie offre una piacevole distrazione

I GdR necessitano solitamente di aiuti dal fantasy per far nascere un universo parallelo: un manipolo di maghi malvagi, magari, o il classico scienziato folle. La serie edita da Konami ha invece storicamente utilizzato metodi decisamente più naturalistici, ma *Suikoden V*, ultimo capitolo della serie, non è riuscito ad appassionare il pubblico. Un reboot con elementi extradimensionali si rendeva dunque necessario per ragioni puramente economiche.

Suikoden Tierkreis si presenta a noi con una manciata di caute modifiche ad affiancare la sua incursione nel multiverso su DS. La più ovvia riguarda le armi potenziabili, non più una per personaggio ma divenute una gran varietà di spade, archi e randelli selezionabili di volta in volta. I combattimenti sono ora visualizzati con una prospettiva isometrica e un intrigante utilizzo della Wi-Fi Connection vi consentirà di scambiare personaggi con gli amici, assegnando a ciascuno specifiche missioni prima di concederlo in prestito.

Nonostante ciò molte caratteristiche del gameplay sono rimaste invariate, cosicché *Suikoden* si riconferma imperterrito una delle serie meno evolutesi nel corso degli anni in un genere peraltro notoriamente conservatore. Il ritmo del gioco è ancora una volta a singhiozzo, con interruzioni odiosamente regolari dovute a battaglie casuali e lunghi dialoghi. Il mondo è ancora bellissimo, ma strutturato in modo pessimo. Nelle prime fasi si passa un quarto d'ora a rimbalzare da un villaggio all'altro per racimolare un party, per poi imbarcarsi in un'avventura costituita per il 50 per cento da backtracking e che culmina in un dungeon composto da un unico, ininterrotto corridoio.

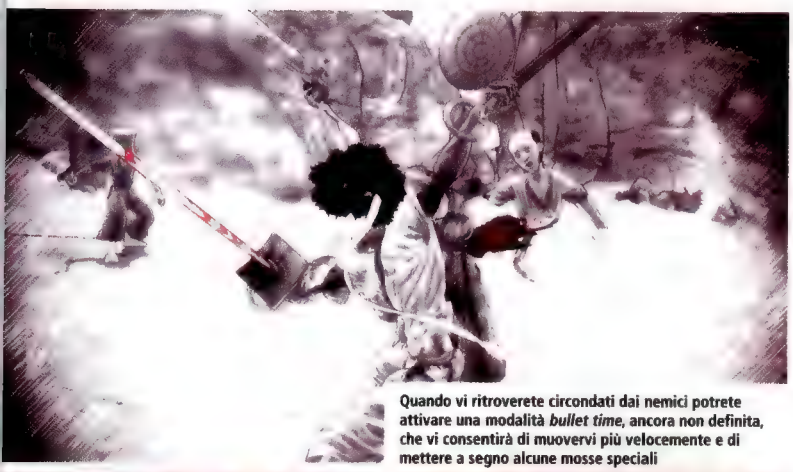
E, nonostante ciò, la struttura a missioni continua ad avere un che di stranamente ipnotico e la storia, pur se mal narrata e troppo incentrata sull'esplorazione dei suoi aspetti più banali, minaccia di contenere qualche interessante colpo di scena. Da quanto abbiamo potuto vedere, *Suikoden Tierkreis* soddisferà probabilmente il pubblico tradizionale della serie, ma se il relativo insuccesso dell'ultimo episodio è indicativo di qualcosa, quello stesso pubblico tradizionale potrebbe non essere così numeroso.

Buone notizie: molte sezioni del gioco sono doppiate. Notizie meno buone: la recitazione gracchiante è piena di strane inflessioni. Confuse cut scene in stile anime si attivano qua e là a interrompere le già frequenti interruzioni del gioco

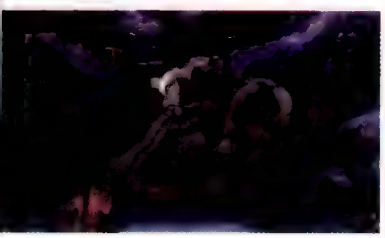
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **PRIMAVERA 2009**

Afro Samurai

Namco Bandai digitalizza il samurai di Samuel L Jackson firmandosi col sangue e il cel-shading



Quando vi ritroverete circondati dai nemici potrete attivare una modalità *bullet time*, ancora non definita, che vi consentirà di muovervi più velocemente e di mettere a segno alcune mosse speciali



Di titoli su licenza tratti da anime di successo ne esistono tanti, non molti di qualità accettabile. *Afro Samurai* mira a piazzarsi sul mercato con poche pretese, se non quella di divertire in modo intelligente gli appassionati della miniserie d'animazione doppiata in inglese da Samuel L Jackson.

Basando il suo gameplay su una serie di cruenti scontri, realizzati in modo da riprodurre fedelmente l'originale stile dei combattimenti, il titolo appare come un semplice hack 'n' slash tridimensionale votato a un pubblico decisamente casual. Utilizzando il pulsante A per saltare, X e Y per gli attacchi veloci e quelli forti e B per i calci è possibile fare a pezzi (letteralmente) in modo semplice e intuitivo le caotiche ondate di nemici che vi affronteranno in ciascuno dei livelli di gioco, facendosi quindi strada sino ad arrivare al consueto boss di fine livello. Lo stile proprio dell'anime è stato modificato ma non stravolto, rendendo leggermente più chiaro il pattern di colori utilizzato nella versione animata. Si tratta, più che di una scelta stilistica, di un'ovvia necessità volta a riadattare una colorazione troppo oscura, inadeguata a un gioco tanto veloce e a tratti caotico.

Il protagonista, riprodotto alla perfezione, sarà ancora una volta doppiato da Samuel L Jackson e godrà quindi dello stesso carisma del corrispettivo animato

Nonostante tecnicamente non fosse su livelli eccelsi, la grafica di gioco appare quindi funzionale e visivamente apprezzabile. Il problema è che, a fronte di una tecnologia non straordinaria, si riscontrano comunque di frequente cali di framerate tanto gravosi da bloccare quasi completamente il gioco nelle situazioni più concitate.

La versione testata era ben lungi dallo stadio finale e, naturalmente, incompleta. *Afro Samurai* potrebbe comunque avere le carte in regola per fornire un solido corrispettivo videoludico a una delle miniserie animate più riuscite di sempre, sperando però che vengano risolti i molti problemi di natura tecnica.

Star Trek Online

I creatori di City of Heroes esplorano strani nuovi mondi nell'universo dei MMOG

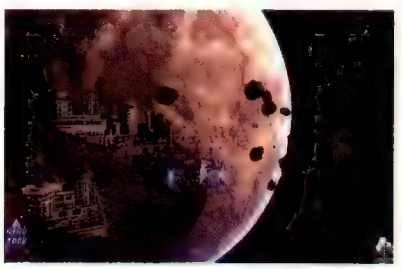
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **CRYPTIC STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

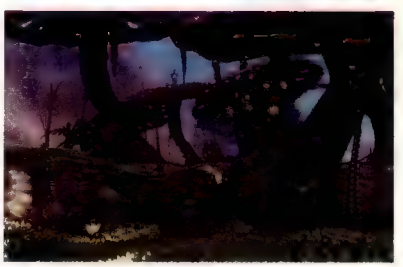
Atteso da tutti i fan, *Star Trek Online* è frutto di una lunga staffetta tra Perpetual Entertainment e Cryptic Studios, software house autrice di *City of Heroes*. Nel tentativo di fornire un equivalente Trek dei sistemi che regolano il genere sin dai suoi albori, sarà possibile ricoprire la carica di capitano di una nave della Flotta Stellare o appartenente all'Impero Klingon e visitare le ambientazioni tipiche della serie dopo aver reclutato il proprio fedele equipaggio e accettando quest e missioni d'ogni genere. Non è ancora ben chiaro in che guisa due o più capitani potranno incontrarsi e collaborare per onorare i requisiti del gioco online, ma perlomeno in potenza il franchise di Star Trek appare come un suolo straordinariamente fertile per quella coralità che dovrebbe costituire il cardine di ogni valido esponente del genere.

È possibile giocare nei panni di numerose specie tra cui Umani, Vulcaniani, Andoriani, Klingon, Orion e Gorn. Chi non si accontentasse sarà libero di creare da zero una nuova specie con aspetto e caratteristiche del tutto personalizzati

Il sistema di combattimento promette di variare le sue proporzioni proponendosi in due forme presumibilmente regolate da funzionamenti eterogenei. Gli inevitabili scontri durante le missioni di ricognizione sui pianeti saranno strutturati secondo i classici sistemi di lotta *vis-à-vis*, mentre le altrettanto titolari battaglie spaziali tra astronavi dovranno per forza di cose giocare un ruolo di primo piano. Altro segno di spunta nella lista è quello per la presenza delle gilde, che una volta costituite permetteranno di stabilire stazioni spaziali, piattaforme e satelliti.

Dopo molti rinvii e cancellazioni, il progetto *Star Trek Online* sembra aver finalmente preso concretamente forma. Resta da vedere se la corsa all'oro generata dal successo dei MMOG abbia portato lo sviluppatore a voler lanciare semplicemente l'ennesimo titolo nella mischia o se il rispetto che un marchio ormai quarantennale come quello di Star Trek dovrebbe incutere avrà la meglio nel controllo qualitativo.





Cryptic Studios ha promesso tempi di viaggio spaziale semirealistici, qualunque cosa ciò significhi in relazione a una tecnologia solo teorica come la curvatura

VOLI DI FANTASIA

DALLA SVEZIA, AVALANCHE ALZA IL VELO SUL SUO PROGETTO SEGRETO E METTE UN PAIO DI ALI AL VIDEOGIOCO APERTO

La terza legge della predizione di Arthur C Clarke afferma che "qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia". I videogiochi, si potrebbe sostenere, rispondono perfettamente a tale descrizione. Ma quanti di essi sono davvero magici? Le esperienze che s'imprimono nella mente, che ci spingono a condividerle con gli amici, che ci tolgono il fiato arrivano solo una volta ogni tanti, troppi anni. *AionGuard* è costruito con una tecnologia magica. Ma, soprattutto, sembra che potrebbe anche rivelarsi magico.

Un uomo si erge in una radura. Vesti da mago di velluto blu, intarsiate di sigilli, sventolano sulla sua armatura da guerriero, e sotto un braccio ha un'asta. La telecamera si sposta di scatto su un'enorme bestia simile a un pipistrello che si lancia in picchiata come uno Stukas alitando fiamme che si schiantano a terra attorno alla figura umana. Il giocatore comincia la sua rincorsa verso i nemici che avanzano, schivando i loro deboli attacchi magici senza scomporsi e schizzando oltre il fuoco vomitato da altre cinque o sei creature alate. Un'altra vede il mago guerriero e comincia a volare verso di lui, fauci pronte a concludere la battaglia in un morso. A una trentina di metri e in avvicinamento, l'uomo fa levitare una roccia con la sua asta, la ricopre di spuntoni ghiacciati e, pochi secondi prima dell'impatto, la fa rovinare direttamente sulla testa dell'essere. Questi viene ucciso all'istante, ma non c'è modo ormai di evitare i suoi artigli brancolanti a meno che il mago guerriero non riesca a eseguire una perfetta rovesciata per evitarli. E indovinate un po'...

Un altro essere decolla. Il giocatore raccoglie le forze per qualche secondo prima di lanciarsi in aria per decine di metri e afferrarlo per la gola. Nella visuale restano solo cielo, bestia e uomo. Mentre la bestia risale, l'uomo si arrampica faticosamente sulle bardature steampunk di acciaio satinato decorato a losanghe cinabro. Una breve lotta e la bestia è

TITOLO: **AIONGUARD**
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **AVALANCHE**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **TBA**

domata e sotto il controllo del giocatore. I pochi secondi di risalita non preparano alla fase successiva, la discesa. Quando la visuale cambia, ci si accorge che la risalita durante la procedura è stata di migliaia di metri e che il mondo al di sotto è ormai poco più di una mappa satellitare, da cui è impossibile distinguere la locazione di partenza. Guerriero, destriero e mondo si estendono davanti alla vista come se fossero le uniche cose esistenti. E in questa pausa mozzafiato, tutto si tuffa verso il basso.

Il vostro stomaco scarta anch'esso di lato. Il destriero cade come piombo verso tre dei suoi ex alleati, appiattendosi sulle cime della foresta mentre fuggono in formazione, irrompendo nello spazio soprastante un lago per abbatterne uno, sfiorando la superficie dell'acqua mentre ne arrostisce un altro. La bestia carbonizzata plana scompostamente, in attesa del vostro colpo di grazia. L'ultima si libra su una gola, brevemente nascosta da un versante roccioso, prima di dare il via a un inseguimento a cento chilometri orari. La corsa termina con una cascata, che ovviamente viene risalita cabrando perpendicolarmente. Quando finalmente si raggiunge la spuma in cima, la preda si è riunita ai compagni: migliaia di soldati vi squadrano, ovviamente pronti al vostro arrivo, e uno stormo di cavalieri volanti è sospeso come libellule su di loro. In termini di proporzioni è quanto di più vicino si sia arrivati, videoludicamente, alla cinematografia dei film de Il Signore degli Anelli. In termini di gioco, la questione è più semplice: vi hanno appena gabbato. Meravigliosamente.

L'innominato personaggio centrale è un candidato rigettato per gli AionGuard, che vengono selezionati dall'armatura. Dopo che però ogni altra possibile opzione sarà letteralmente spazzata via da un'invasione, l'armatura deciderà che, in fondo, potreste andare anche voi

Tutto questo è *AionGuard*, progetto autoprodotto dello studio svedese Avalanche. La sequenza realizzata con l'engine effettivo a cui abbiamo appena assistito è una 'previsualizzazione' della forma finale del gioco, una prova tecnologica. Uno spettacolo genuinamente annichilente. "Il progetto va avanti ormai da due anni", inizia **Christofer Sundberg**, cofondatore e direttore creativo di Avalanche, "e inizialmente lo stavamo realizzando con un publisher sotto forma di enorme gioco bellico con le dimensioni epiche della Prima Guerra Mondiale, che però non si rivelò adatto al produttore e quindi è mutato in un'ambientazione sci-fi. Poi si ritrovò testa a testa con un altro prodotto della lineup della stessa azienda e quindi si trasformò in un gioco fantasy... è una storia lunga. Dopo tutto ciò, abbiamo riacquistato i diritti. Ci sono ovviamente delle motivazioni economiche per cui ci servirà un publisher, ma sebbene siamo abbastanza flessibili da adattarci vogliamo anche che il gioco mantenga la sua identità. È un progetto molto a lungo termine per noi".

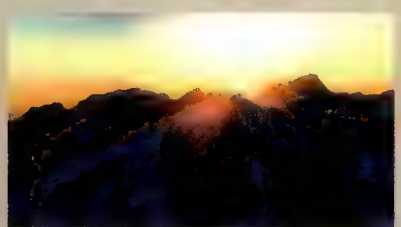
Si tratta del tentativo di Avalanche di entrare nella classe alta degli sviluppatori, oltre che del culmine del lavoro di fino condotto dallo studio sull'engine aperto Avalanche. Se *Just Cause* aveva già fatto abbastanza, come nuova IP, da garantire un

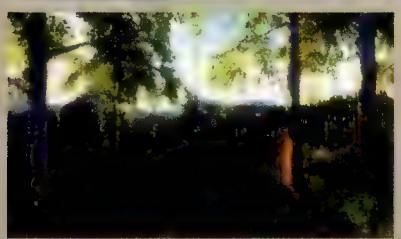
Pipistrelli e insetti hanno influenzato il design delle bestie volanti, i loro enormi e possenti corpi sorretti da sottili e luminescenti membrane tese

seguito poi effettivamente realizzato, era comunque un tipo più riconoscibile di gioco aperto, mentre il terzo titolo in sviluppo presso la compagnia, *The Hunter*, tenterà di catturare il mercato statunitense di *Cabela's Big Hunt* con un prodotto di valore effettivo. Se si crede a questo genere di cose, si sente che *AionGuard* potrebbe essere il primo gioco Avalanche veramente suo.

AionGuard è un fantasy con un mondo aperto, un gioco di alture vertiginose, di bestie fantastiche e, sopra ogni altra cosa, di magie. Gli archetipi, oltre che riconoscibili, sono anche notevoli. "Molti di noi vegliardi proveniamo dalla cultura dei giochi di ruolo con carta e penna prima che dei videogiochi per computer", inizia **Odd Ahlgren**, direttore narrativo. "Ne abbiamo abbastanza della standardizzazione del fantasy: non è più emozionante, è deteriorato in una continua riproposizione della stessa minestra". Ma 'fantasy' non basta da solo a descrivere l'intero *AionGuard*. Il mondo è un *melting pot* di fantascienza, steampunk, tecnologia, fascismo, mistero e giochi che vanno dall'eccellente *Panzer Dragoon Orta* al fallimentare esperimento di *Lair*. Se questo è fantasy, lo è in senso gloriosamente ampio. "Se chiamiamo a raccolta i fantasy che amiamo, molte delle cose che consideriamo speciali non sono necessariamente conosciute ancor oggi: Dune di Frank Herbert, le opere di Michael Moorcock, Robert E Howard. Erano fantasy prima ancora che esistesse l'idea effettiva di un genere omonimo", continua Ahlgren. "Sono state leggermente dimenticate, ma sono ancora grandiose e contengono tantissimi spunti interessanti. Persino Star Wars per noi è più *science fantasy* che *science fiction*. È a questo tipo di storie epiche che miriamo".

Una parte non indifferente del feeling del mondo risiede nelle impressionanti creature che popolano il mondo di *AionGuard* conferendo un aspetto e dimensioni più giurassici alla sua civiltà umana. Ma i volti si rabbuiano quando





Just Cause 2, dello stesso studio, pare in buona forma, e sfoggerà varie zone climatiche come assaggio delle condizioni atmosferiche variabili e ancor più variegate di *AionGuard*

Scenari come quello soprastante mettono Sundberg di buon umore. "La nostra tecnologia ci consente di creare un mondo in cui si può spaziare da un ambiente artico a foreste e città per poi volarvi sopra. Perché non avremmo dovuto usarla?"

chiamiamo 'draghi' le bestie volanti. "Sono normali creature del mondo, non draghi", insiste **Magnus Nedfors**, director del gioco. "Non sono una specie intelligente, ma somigliano più a dei cavalli e vari clan le domano e le usano nella vita quotidiana. Se vogliamo essere crudeli col loro design sono un sistema di trasporto, oltre che dei mezzi da combattimento". Che volano e alitano palle di fuoco.

"Volevamo dare ai veicoli moderni un equivalente nelle bestie di questo mondo. Quello che avete visto potrebbe essere un jet da combattimento"

Per essere onesti con *AionGuard*, tuttavia, i non-draghi sono ben lungi dall'essere gli unici componenti del suo bestiario e vengono raggiunti da innumerevoli altri animali che camminano, tagliano e volano. "I destrieri ci consentono di modificare il ritmo e la scala del gameplay con facilità e fluidità. Avevamo avuto l'idea di dare a ogni veicolo moderno un equivalente nelle bestie di questo mondo. Quello che avete visto potrebbe essere un jet da combattimento, altri potrebbero somigliare più a dei monoposto; le lente e pesanti bestie da soma potrebbero essere paragonate a camion o trattori. Abbiamo veloci rettili che non possono volare, il contributo di Christofer".

Il cofondatore di Avalanche spunta da dietro un angolo: "Il ratto fantasy. Molto veloce". Facezie a parte, le bestie popolano il mondo e ne sono una parte onnipresente quanto l'architettura e la flora.

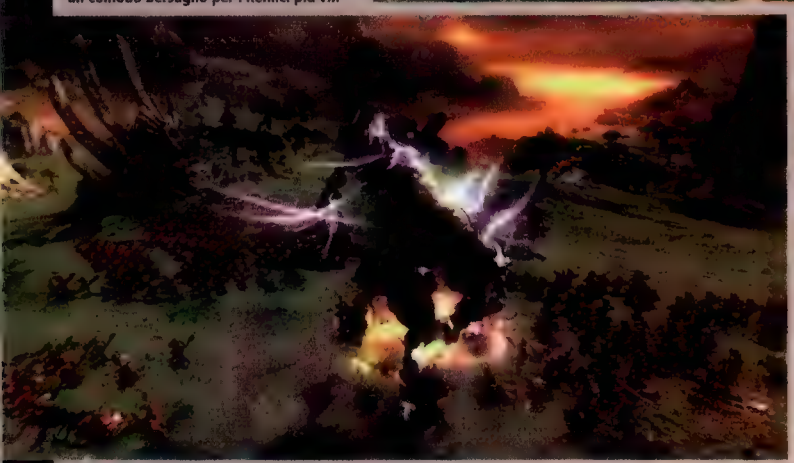
Il design del mondo proviene dalle sue radici magiche. "La magia è una fonte d'energia, qualcosa di naturale per tutti e non certo di misterioso", spiega Ahlgren. "Nessuno sa veramente come funzioni il motore a combustione, ma tutti sanno guidare una macchina". I comuni soldati del gioco hanno armi 'magiche' (bastoni d'acciaio con un bottone che, se premuto, rilascia un incantesimo prefissato), che porta Ahlgren a paragonarli ai "moschettieri del passato. Avevano un moschetto, un po' di polvere da sparo e delle pallottole. Non sapevano come funzionasse e perché, sapevano solo come usarlo". E in un mondo tutta azione come questo, non bisognerebbe specificare che la magia più interessante è quella da combattimento.

Così giungiamo agli AionGuard stessi, braccio destro del popolo degli Aiwon, che si legano per la vita a un'armatura simbionte che concede loro enormi poteri magici. "Gli AionGuard sono un'èlite, individui prescelti che possiedono una forza terribile e sono d'ispirazione all'intera armata", dice Ahlgren. "Sono un mix tra i piloti da combattimento della Prima Guerra Mondiale, i samurai e i cavalieri medievali. Ma anziché spade e aeroplani usano la magia". I loro poteri sono comunque notevoli per effetto più che per ispirazione: proiettili di fuoco e di ghiaccio che si schiantano pesantemente sui nemici o li congelano, mandandoli in frantumi che trapassano i loro commilitoni, o magia di trascendenza che immobilizza i nemici permettendo al mago di accerchiarli, crivellandoli di incantesimi offensivi. Non ci sono spade sotto quell'armatura: "Nell'anima è una meccanica da sparatutto", dice Nedfors. "Gli incantesimi sono usati da vicino, non esistono attacchi corpo a corpo e l'obiettivo è avere varie magie da combinare in modi diversi, lasciando al giocatore la possibilità di scoprire creativamente le caratteristiche del proprio arsenale. Ciò vuol dire che dobbiamo trovare un equilibrio. I miei giochi preferiti in questo senso sono quelli appartenenti alla serie di *Devil May Cry*, in cui un giocatore può schiacciare i pulsanti e pensare di essere davvero forte. Io non sono molto bravo, ma quando vedo giocare i professionisti capisco il gioco a un altro livello".

Il fulcro sul combattimento è il risultato della missione relativamente semplice del protagonista: riconquistare il mondo dopo il quasi totale annientamento del popolo degli Aiwon. Si tratta di un mondo aperto con obiettivi narrativi che sono anche strutturalmente pratici, che divide la propria geografia in regioni e chiede al giocatore come le invaderà per riguadagnarne il controllo.

Il team creativo di Avalanche (dall'alto): Cristofer Sundberg, cofondatore e direttore creativo; Stefan Ljungqvist, art director dello studio; Magnus Nedfors, director di *AionGuard*; Odd Ahlgren, direttore narrativo del progetto

Il mago guerriero è ancora nel cuore del golem, e il potere magico che tiene assieme il corpo trapela da crepe e giunture. L'apertura sulla schiena fornisce un comodo bersaglio per i nemici più vili



UN AMORE DI ARMATURA

Cosa significa esattamente la natura simbiotica dell'armatura? "Essa cerca di dire al protagonista cosa fare, ma non riesce a capirla bene", dice Ahlgren. "Capisce quindi di dover trovare l'Ultima Pattuglia, AionGuard che si sono avventurati in lande selvagge nella loro ultima missione, per difendere i margini più esterni o morire nel tentativo. Si tratta di vecchi e potenti generali, di arcani maghi da guerra a cui dovrà chiedere un'ultima impresa: non sarà ovviamente così facile. Alcuni di loro sono morti, altri si sono ritirati a vita privata. Gran parte di essi è solo un mito, quindi accadranno strane cose". La loro morte potrebbe portare a una battuta d'arresto nell'avventura? "Se muoiono lontani dalla civiltà l'armatura è persa e ciò dà l'opportunità di ritrovare moltissimi artefatti. È possibile rinvenire i resti di un antico e utilizzarli per potenziarsi". Anche loro avrebbero voluto così, ne siamo certi.

Due sono i modi per iniziare. "Diciamo che stiate sorvolando una nuova regione: il comandante dell'esercito potrebbe contattarvi e assegnarvi un certo numero di missioni di ricognizione", propone Nedfors. "È questo che interessa ai militari in una nuova area. Per il giocatore sarà una parte di esplorazione pura. Si può volare in vari assetti: montare una bestia di grandi dimensioni vi renderà suscettibili agli attacchi, ma potrete anche essere più discreti".

E se si fosse attraversata l'intera area senza essere contattati? "Quella zona sarà comunque stata esplorata e ne riceverete tutti i benefici", risponde Nedfors. C'è la possibilità tutt'altro che remota di imbattersi in un 'geonodo', la fonte d'energia della fortezza del luogo. Conquistare i geonodi ingenera una campagna che vedrà il vostro eroismo individuale cooperare con l'armata che si riesce a radunare, ma come risultato indebolirà la fortezza della regione e darà un appiglio alle vostre forze.

È proprio la roccaforte l'obiettivo ultimo, ma tocca a due tipi di missioni, di ricerca e militari, rendere detto assedio possibile. Le seconde vengono più spesso attivate dalle proprie azioni che selezionate con trasparenza; potreste così esplorare il mondo, causare scompiglio e accidentalmente distruggere un trasporto nemico chiave, facilitando di molto le missioni di ricerca. Le difese della fortezza dipendono dalle vostre azioni nella regione: si potrebbero paralizzare i rifornimenti o indebolire un particolare punto d'accesso per poi pianificare l'attacco di conseguenza.

"Provare a riunire i clan porterà dei problemi. Questa parte del gioco ricorda un po' Lawrence d'Arabia"

Ci viene mostrato un assalto militare a una fortezza, con la nostra legione contro la loro. Non si è comandanti nel senso letterale, ma si conduce la battaglia attraverso l'esempio. Attaccando un dato punto, l'IA risponde al vostro successo (o insuccesso) fornendo supporto e mantenendo la pressione sul nemico. Così si modificano le proporzioni della battaglia, con una progressione a scaletta in cui il giocatore aiuta l'armata ad avanzare e a distogliere parte dell'attenzione dal protagonista mentre tutti si dirigono verso il centro della base, dove attende il comandante nemico.

Perché le roccaforti sono importanti? "Siamo partiti con una mentalità ambientale", dice Ahlgren, "per cui se si abusa di una risorsa naturale si esaurirà. Suona bene, di questi tempi. I Nazurbaal [nome provvisorio per gli invasori] vogliono evolvere la tecnologia magica, e con le loro macchine succhiano l'energia dal terreno. La esauriscono tutta e la terra si fa arida, un'orribile desolazione nera e catramosa". Spostandosi velocemente nella lega di *Okami*, si può purificare il mondo distruggendo tali macchine, ma l'inconveniente è che si avrà bisogno dell'aiuto della gente per farlo. "I clan che vivono in ogni regione sono in lotta tra loro, e quando si proverà a riunirli assieme ci saranno dei problemi. Questa parte del gioco ricorda un po' Lawrence d'Arabia".

Non era qui che *AionGuard* sembrava volerci condurre. "L'ultimo AionGuard capisce che dovrà riunire i popoli di tutto il mondo, che sono stati trattati come plebe ed esseri inferiori dagli Aiwon", racconta Ahlgren. "Quando andrà da loro e dirà: 'Sono l'ultimo AionGuard rimasto e dovrete combattere con me', essi risponderanno: 'Allora sei l'ultimo? Non dovremo più obbedirvi?'. Si accorgerà quindi che non avevano mai guardato con rispetto agli AionGuard, ma li consideravano solo degli

Da questa schermata è possibile avere un'idea delle proporzioni attraverso cui il gioco si sposta fluidamente. Normalmente la propria taglia è quella dei soldati, quelle del golem sono le nostre dimensioni attuali. E la cosa sullo sfondo? Una formica, non fateci caso. E non guardate in basso

oppressori. Dovrà convincerli che non intende schiavizzarli nuovamente. E capirà che forse i modi degli Aiwon erano più dispotici di quanto credesse, e che probabilmente erano conquistatori più che governanti benevoli". Tutto molto entusiasmante.

A migliorare la situazione arriva il fatto che, sebbene i vari villaggi potrebbero non gradire gli AionGuard, avranno sempre qualche problema per cui potrete comodamente aiutarli. In cambio, per reclamare la zona sarà essenziale la loro assistenza. "Quella dei tessitori di geni che utilizzano magie di alterazione genetica, ad esempio, per creare quelle creature fantastiche", dice Nedfors. "Nella loro provincia, la fortezza è sospesa in cielo. Il vostro esercito non avrà abbastanza bestie volanti per attaccarla, quindi dovrete chiedere il loro aiuto per racimolare una forza sufficiente. Dalle loro parti c'è una serie di compiti che vorranno eseguiate e che sono correlati a ciò che essi sono, a cosa fanno e a come vedono il mondo. Per tutto il tempo apprenderete tutto quel che c'è da sapere sui tessitori, e più ne saprete più li capirete e quindi sarà più facile lavorare con loro".

Nedfors non sembra mai pago di sottolineare come le missioni di *AionGuard* siano state progettate per competere con le più grandi scene mai viste in un videogioco, anziché con la solita routine dei mondi aperti. "Non dobbiamo limitarci a farvi andare verso qualcuno per ottenere una missione: possiamo fare di meglio. Anziché ripetere dieci momenti tutti uguali, ci impegniamo a farne uno solo al nostro meglio". Le meccaniche stesse, apparentemente, creeranno i momenti di cambiamento narrativo. Ahlgren porta l'esempio del Fosso di Helm nei film di ISDA: "La sequenza in cui Gandalf e i Cavalieri di Rohan scendono dalle colline è importantissima per la storia, oltre a essere un'eccellente scena d'azione. Saranno le quest a portare la storia nei luoghi e nelle scene fantastiche che vedrete nel gioco. Nelle missioni militari questi momenti 'da bocca aperta' sono le meccaniche stesse, come la trasformazione in golem". Giusto, i golem.

Ecco un'altra prova del nove

tecnologica, ora diventata un'ottima esibizione del particolare senso delle proporzioni del gioco. Il mago guerriero si trova in un prato verdeggiante mentre centinaia di nemici si avvicinano in formazione. Inizia a lanciare un incantesimo e l'ambiente reagisce: soffici petali si sollevano da terra, accelerando in un vortice che lo circonda. Segue l'erba, poi ben presto zolle di terra si divelgono dal suolo, sempre più grandi finché lo strato di roccia sottostante non finisce anch'esso in aria. Questo turbine di detriti rallenta quasi impercettibilmente prima di stringersi come un pugno attorno alla figura umana, rivestendola con la forma di un golem e aumentandone l'altezza fino a venti metri. Le dimensioni del gioco cambiano senza soluzione di continuità: la stessa figura sta ora osservando un mondo che si estende smisuratamente, ricoperto da un'armata di 4000 minuscoli soldati.

Detti quattromila guerrieri si muovono su una debug 360, e non su un PC, grazie alla scalatura dell'IA. I gruppi più grandi possiedono un'IA di squadra che diventa

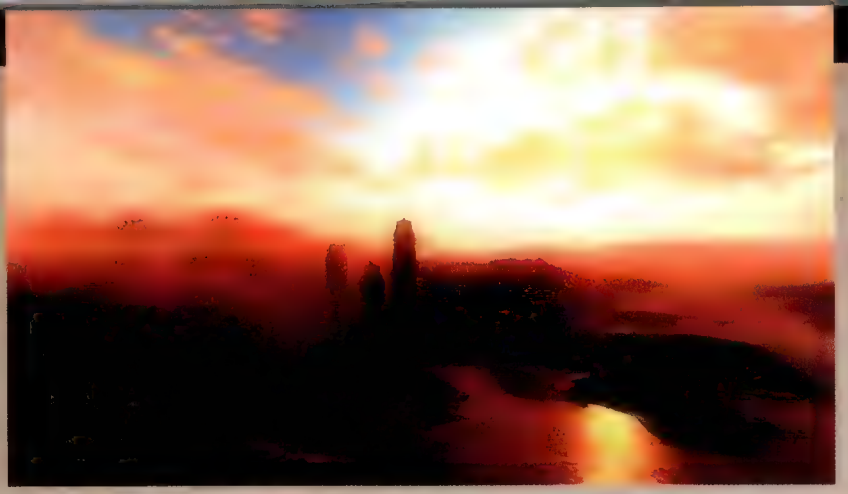
FANTASY, NON GDR

Tra i problemi di Avalanche nel presentare il gioco sussiste una preoccupante confusione generale su quel che un gioco fantasy è o dovrebbe essere. Quando menzioniamo la frequenza della comparsa di ISDA come termine di paragone Ahlgren ammette, quasi istantaneamente, che "quando si ha bisogno di punti di riferimento parlandone ai publisher, ISDA è un'opera che solitamente conoscono; se menzionassimo i fantasy sconosciuti anni '80 e '90 che amiamo, camminerremmo sulle sabbie mobili". Ancor più preoccupante è il fatto che tutto ciò si estenda al concept stesso. Ljungqvist spiega: "Tra le cose più frequenti che ci sono capitate coi publisher è che assumano subito, essendo un fantasy, che si tratti di un GdR. Abbiamo provato a dir loro che è come *God of War*, ma molto più aperto e con molte più possibilità per affrontare le varie situazioni. Non stiamo facendo un GdR, non si tratta di andare in una taverna per salire di livello. Vogliamo realizzare un'altra avventura d'azione".

individuale quando si comincia a interagire con essi. Le animazioni attuali sono provvisorie, ma il loro potenziale è già evidente quando il giocatore comincia a farli a pezzi: i più coraggiosi saltano avanti e indietro sulle vostre gambe, arrampicandosi per trovare un punto debole mentre i loro compagni scoccano frecce e schivano e altri ancora corrono via in preda al terrore. Possono danneggiare il golem colpendone le vene traslucide e la creatura continuerà a scuoterli via, a schiacciarli sotto i suoi piedi e a lanciarli a miglia di distanza oltre l'orizzonte.

Un rumore risuona in lontananza, e il suolo trema per la vibrazione. Una testa spunta da una collina, il viso di una creatura magica fatta di rocce, piastre di metallo e fuoco liquido. Il solo volto è tre volte più grande dell'intero corpo del golem. Ruggisce e il golem salta per attaccare; qui la demo, arrivata alla conclusione, s'interrompe con un fermo immagine d'irritante precisione. L'aumento di dimensioni a vantaggio del giocatore è rovesciato: la trasformazione del mago nemico è esponenzialmente più grande e potente del golem. "Nei primi scontri, [i boss] non saranno così grandi", dice Nedfors. "I cattivi hanno le loro armature: al centro di quella creatura c'è un vecchio e fragile mago che si può persino liberare". Si tratta degli unici incantesimi di evocazione che Avalanche è intenzionata a mostrarci quest'oggi, ma viene reso chiaro che sono solo due di molti. Il cambiamento e le proporzioni sono due qualità per cui i combattimenti di *AionGuard* spiccano.

La terza è la verticalità. *San Andreas* aveva i jetpack e *Just Cause* gli elicotteri, ma qui la posta in gioco si alza ulteriormente. Il cielo ha probabilmente un limite, ma non riusciamo a scorgerlo. Il drago in picchiata è un esempio, ma l'altro è il design stesso del mondo, per cui l'ambientazione fantasy consente strutture sopra le righe che non sarebbero mai coerenti in un altro mondo aperto: profondi abissi, zone climatiche delimitate, città nell'aria e grattacieli medievali.



Il mondo è suddiviso in varie regioni, i cui confini sono basati dalle vene che attraversano il terreno e sono la fonte della magia. Più ci si avvicina a esse, maggiore sarà la propria potenza, costringendo dunque a un'espansione tattica della propria rete di ricognitori

"Parliamo di magia in termini di olio o elettricità, un elemento che assieme al principio di verticalità è andato a costituire la creazione del mondo", dice **Stefan Ljungqvist**, art director dello studio. "Non vogliamo realizzare un castello, quindi perché non dei grattacieli? Come usciranno fuori basandoci su documentazione architettonica reale ma costruendoli con materiali non contemporanei? I riferimenti al contemporaneo aggiungono una qualità 'realistica', anche se certo più attinente alla 'credibilità' di cose come Star Wars o King Kong. L'importante è che sia coerente, qualcosa di tangibile di cui si possano comprendere le regole".

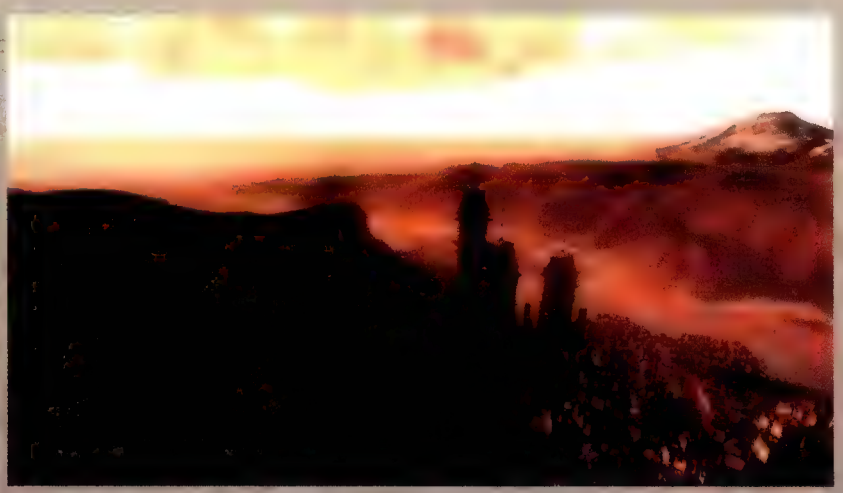
"Nei giochi di ISDA avreste corso lungo un corridoio mentre magari un Nazgûl volava sopra le vostre teste. Ma se poteste arrivare lassù, prendere il Nazgûl e volare?"

Bisogna guardare a oriente in termini di colore e movimento. "La cultura asiatica ci ha influenzato nel definire cosa sia un mago", dice Ljungqvist. "Era alcuni anni fa, sull'onda dell'invasione dei film d'azione di Hong Kong. È più Bruce Lee che Christopher Lee, ma la magia è comunque la nostra priorità e dovrà avere un aspetto fantastico, qualcosa che non si sia mai visto, arabeschi stravaganti e involuti, ma con un tocco d'esotismo asiatico".

Sarà l'incorporazione di tali influenze stilistiche in un ambiente riconoscibilmente fantasy a far emergere *AionGuard* assieme alla loro perfetta integrazione tanto nella storia quanto nelle scene culminanti del gioco. "Sempre parlando dei film di ISDA, in giochi precedenti avreste controllato un Gandalf o un Gimli, correndo lungo un corridoio mentre magari un Nazgûl volava sopra le vostre teste", dice Ljungqvist. "Ma se poteste arrivare lassù, prendere il Nazgûl e cominciare a volare? Sarebbe una scena epica... in *Lair* si sperava, ma non accadeva mai nel modo immaginato. E sappiamo che ora possiamo riuscirci".

Pensate a un incontro tra La Tigre e il Dragone, Lawrence d'Arabia e Il Signore degli Anelli, tra molti altri. Non è la varietà delle fonti d'ispirazione a colpire quanto il senso della drammaticità e la tecnica per ottenerla: una coda di slow-motion qui, un'angolazione particolare lì e, sopra tutto, un senso di imponenza e di spettacolo. *AionGuard* è lungi dall'essere completo e deve ancora dimostrare di saper costantemente sposare queste qualità alla coerenza del mondo, ma ci sono ottime basi per essere ottimisti. Se non altro, resta quel momento in cui la terra si estende a miglia sotto di noi, più sconfinata di quanto qualunque mondo aperto sia mai stato. Questa è la fantasia.

Il mondo è costellato di enormi locazioni monumentali, che facilitano l'orientamento durante il volo ad alta quota



In questa pagina, lo storyboard per il furto del drago. "Appigliarsi alla bestia è una lotta: essa proverà a divincolarsi, e non avrete alcun controllo finché non salirete in sella", dice Nedfors. "Solo poi potrete volare ovunque vogliate. Parliamo in fondo di struttura verticale, dunque i destrieri volanti ricoprono un ruolo di primo piano". Resta ancora da decidere come il dirottamento sarà controllato, ma speriamo si propenderà più verso *Shadow of the Colossus* che non *Mercenaries 2*

Connettività e casual game: ecco le parole d'ordine del nuovo country manager di Microsoft Italia

Dopo sette anni nella divisione Entertainment & Devices di Microsoft Italia, Maurizio Zazzaro lascia lo scettro di country manager a un altro interessante nome dell'azienda, **Silvano Colombo**. **Game Pro** non ha perso tempo e, a pochi giorni dall'insediamento del nuovo responsabile italiano del business Xbox 360, ha fatto visita agli uffici milanesi di Microsoft per scoprire qualcosa di più sul promettente Colombo e sui suoi prossimi progetti per il settore dell'intrattenimento elettronico.

Può innanzi tutto raccontarci la sua storia lavorativa fino all'arrivo in Microsoft Italia come nuovo country manager?
Prima di Microsoft ho lavorato presso Datalog, una società che sviluppa software in ambito gestionale, poi presso una società di distribuzione di prodotti di communication connettivity, come schede di emulazione e sistemi che interagiscono col mondo dei mainframe. Un percorso che mi ha portato a entrare in Microsoft alla fine del 1992, e precisamente nel settore commerciale (all'epoca la società non era ancora strutturata in divisioni), dove mi occupavo dei partner di canale. Quando è nata la struttura divisionale che ci ha accompagnato e si è evoluta negli anni fino a oggi, e che includeva anche la sezione 'Consumer', sono poi passato a quest'ultimo settore. Ho lavorato lì per cinque-sei anni, durante i quali è stato lanciato il primo Xbox ed è stato preparato il lancio del 360.

Poi sono entrato nella divisione 'Piccole e medie imprese' e ho assunto la responsabilità di tutto il canale: lì gestivo un'area business che implicava la responsabilità di lavorare tanto con gli operatori del canale business quanto con le società di distribuzione, ma anche di ingaggiare i quattro milioni di piccole imprese, talvolta direttamente, talvolta attraverso le associazioni di categoria, per rispondere ai loro bisogni. Quando nacque la divisione IEM (Industrial Equipment Manufacturing), nel 2006, ho preso la sua direzione: obiettivo della divisione IEM è quello di seguire i costruttori di PC, server, *device* e telefoni, di tutti quegli oggetti, insomma, attraverso cui Microsoft commercializza i propri prodotti e la propria piattaforma tecnologica in modalità royalty.

A luglio, infine, mi sono imbattuto nella possibilità di ricoprire l'attuale posizione di responsabile della gestione del business della divisione Entertainment & Device; dopo un periodo di transizione da settembre a novembre, durante il quale ho lavorato in entrambe le divisioni, da dicembre sono ufficialmente impegnato a tempo pieno in questa.

Risalendo ancora più indietro nel tempo, può dirci che genere di studi ha condotto?
Ho svolto degli studi che coniugavano informatica e ragioneria. Ho frequentato un istituto sperimentale che intendeva anticipare una riforma che è stata poi effettuata e in cui si aveva una sorta di liceo nei primi anni per poi scegliere gli indirizzi, che erano comunque piuttosto misti.

Con questo incarico entra in contatto quotidianamente con i videogiochi. Sorge spontanea una domanda: qual è il suo rapporto personale con il medium videoludico?
Buono! Ho sempre avuto, a prescindere da quando lavoravo in questa divisione e da quando ne sono uscito e rientrato, un buon rapporto con i videogiochi. Dico quasi un'eresia ammettendo che non mi considero un hardcore gamer, ma che sono un giocatore occasionale con una buona frequenza. I miei generi preferiti sono le simulazioni di guida, le avventure, i GdR, mentre seguo meno i picchiaduro; gioco sia su console che su PC e adoro il gioco in Live con Xbox 360, che trovo spettacolare!

Giocava anche da bambino? Può raccontarci qualche ricordo a cui è particolarmente affezionato?
La mia prima esperienza intensiva, lasciando da parte i coin'op, dove andavo matto per *Pac-Man* e *Space Invaders*, è stata con *Pong*, a cui giocavo insieme a mia sorella e con gli amici. Diciamo che quelli che mi hanno fatto perdere la notte, cioè che mi hanno tenuto sveglio fino alle 2-3 del mattino, sono stati *Sokoban*, quel puzzle game in cui un omino doveva sistemare un magazzino e quindi trovare i giusti incastri tra le casse,

ento giorni olombo

Anche Microsoft Italia ha beneficiato dell'allargamento del mercato ai casual gamer: il successo natalizio dell'Xbox 360 ne è una prova

e *Munch's Oddysee*, per cui ricevetti da mia moglie una telefonata in cui mi comunicava di averlo finito mentre ero a un E3 con dei giornalisti! Immaginate quanto fossimo presi da quel gioco! E poi, sicuramente *Age of Empires*: io e un mio amico ci siamo appassionati davvero tanto all'espansione *Rise of Rome*. È la prima volta che rifletto su come sono cambiate le mie passioni; c'è stato una sorta di passaggio da una moda all'altra nella mia esperienza videoludica. Un anno, ad esempio, ero in montagna e c'era stato qualche giorno di pioggia. Avevo l'ultima versione di *Flight Simulator* e insieme ai miei amici avevo deciso di fare qualche esperimento, decollando da Bresso e atterrando ad esempio sull'isola d'Elba; all'epoca non ero un appassionato, ma ci sono dei momenti in cui viene la voglia di approfondire certe funzionalità. In quel caso eravamo interessati al volo strumentale, che non è facilissimo per chi, come me, non è un pilota e non ha mai preso il brevetto.

Confrontandomi con gli amici, quindi, non posso certo dirmi un hardcore gamer, ma il videogioco è una forma di intrattenimento che mi piace.

In questo momento, a livello mondiale, stiamo vivendo una grave crisi economica, ma l'industria dei videogiochi, per certi versi, è in controtendenza: ci sono numeri in crescita anche in questi due anni in cui l'economia è andata a picco, dall'America all'Europa. Qual è, secondo lei, il rapporto attuale tra la crisi e l'industria dei videogiochi? Questa controtendenza è totale o ci sono comunque delle influenze negative?
Innanzi tutto concordo sul fatto che ci troviamo di fronte a un momento più unico che raro dal punto di vista macroeconomico, per cui non ho la presunzione di aver capito tutto; inoltre i più grandi esperti di natura mondiale sono i primi ad ammettere di avere interrogativi su questo tema. I numeri dicono però che oggi il business del videogame vanta un trend diverso rispetto a quello dell'economia complessiva, ed è senza dubbio un trend positivo. La vera domanda è: questo trend continuerà? Personalmente credo che le forme d'intrattenimento in generale tenderanno a soffrire meno rispetto ad altri settori; nell'ambito delle forme di intrattenimento il videogame, per il tipo di connotazione, per il posizionamento, per la crescita che sta avendo dal punto di vista del bacino di utenza, che ormai non coinvolge più solo gli hardcore gamer, soffrirà ancora meno.

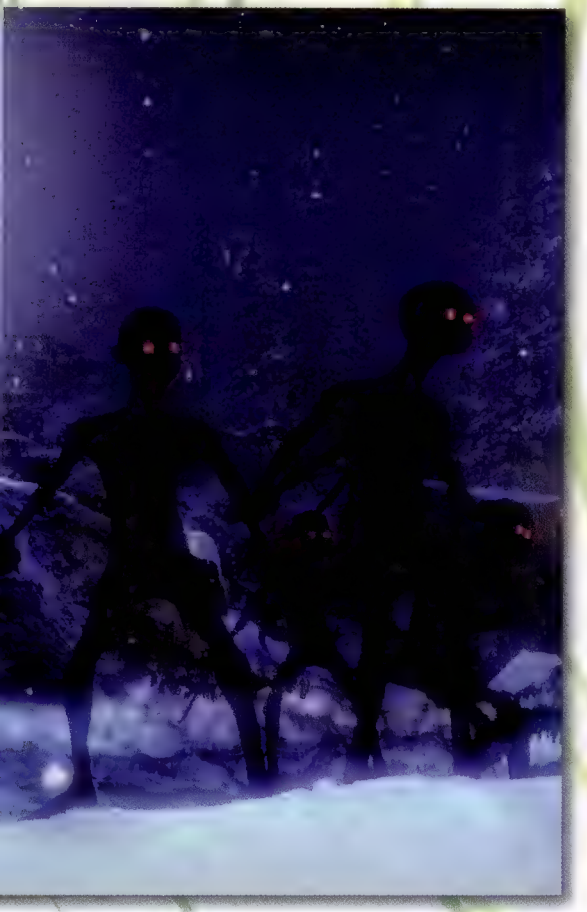
Aggiungo che, se confrontiamo i parametri a quelli degli altri Paesi, il tasso di penetrazione delle console nelle famiglie e di adozione di questa forma di intrattenimento è leggermente sotto la media, per cui l'Italia ha uno spazio di crescita per armonizzarsi con le posizioni mediane di Paesi equiparabili al nostro. Inoltre l'industria del videogioco è indubbiamente in forte crescita: credo che negli ultimi anni tutti gli attori del settore abbiano dato un grosso impulso all'allargamento del target, secondo il ruolo di ciascuno. E i risultati si vedono! Un dato molto importante è secondo me che su 10 giocatori 4 sono donne, mostrando come sia nato un fenomeno di allargamento del pubblico testimoniato anche dall'incremento dell'età media: si continua ad attrarre giocatori nelle fasce giovani e se ne attraggono di nuovi nelle fasce di non giovanissimi. Nei tanti business presenti nel settore dell'entertainment, non mi sembra ve ne siano altri con tassi di crescita di questo tipo. Ritengo anzi che siamo molto fortunati a lavorare in un settore che offre tante prospettive nel futuro.

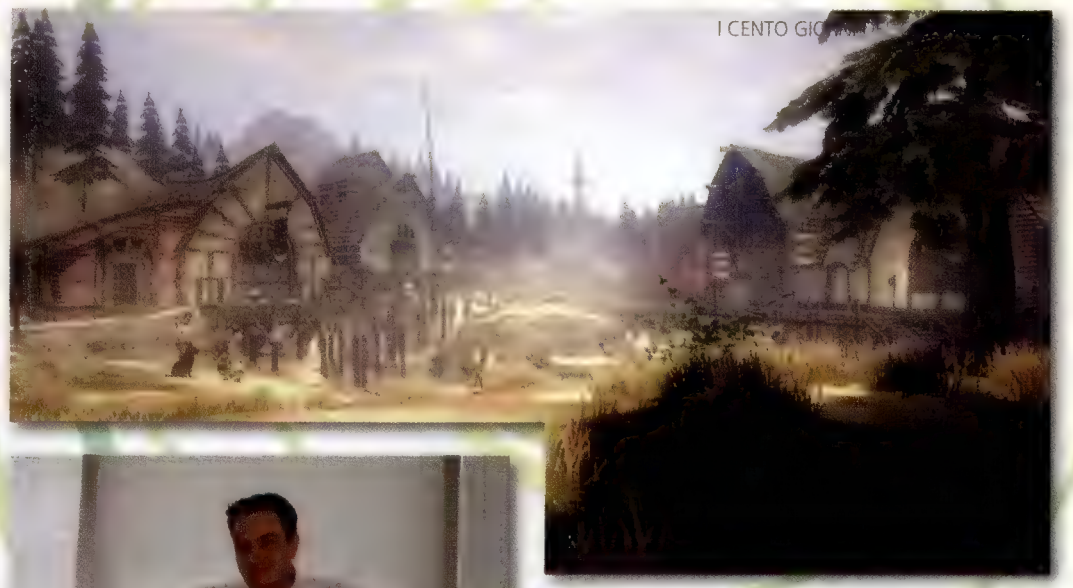
Il gioco PC, però, è oggi considerato in grande crisi. Microsoft, che è un attore fondamentale in questo settore, cosa pensa dell'andamento del gioco su PC?
Il gioco su PC va bene. Riteniamo che l'esperienza videoludica su PC abbia caratteristiche proprie, che necessiti di titoli con certe qualità, e continuiamo a investire in questa direzione, con programmi e piani di sviluppo per videogiochi di questo tipo.

Mediamente, per dare un termine di paragone, in Italia quanto deve vendere un gioco per PC e quanto uno per Xbox per rappresentare un successo per Microsoft?
È sempre difficile definire dei volumi di vendita per un titolo a prescindere dalla sue caratteristiche. Tendenzialmente sappiamo che un titolo di massa su console vende di più rispetto a un titolo di massa su PC. Ciò non toglie che la nostra attenzione nel corso degli anni sia sempre stata rivolta al PC, nel tentativo di creare un portfolio di titoli che hanno l'obiettivo di essere i primi nel loro genere. E penso che fino ad oggi ci siamo riusciti.

Può darci qualche numero inerente all'attuale situazione dell'hardware relativamente all'Italia? Qual è la posizione dell'Xbox 360?
Spesso capita di non poter condividere i dati che si vorrebbe diffondere perché all'interno delle aziende ci sono particolari meccanismi che regolano la comunicazione delle informazioni. Non diffondere questi dati è una sorta di atto di responsabilità che ognuno di noi per il ruolo che riveste deve compiere. Per quanto riguarda i numeri, il Natale delle console ha raggiunto i 28 milioni di sistemi venduti nel mondo, mentre in Italia si è registrata una crescita del 163 per cento. Da questi dati emerge un primo aspetto: l'Xbox 360 ha avuto una crescita fortissima e in Italia anche leggermente migliore rispetto agli altri Paesi.

Nella nostra strategia ci sono due obiettivi importanti: soddisfare gli utenti esperti ed estendere il





Classe 1968, Silvano Colombo è in Microsoft Italia dal 1992, dove è stato per numerosi anni direttore della divisione OEM prima di approdare alla carica di country manager Entertainment & Devices

target con servizi e aspetti relativi alla community. Il Live rappresenta un'esperienza di gioco sia per gli esperti sia per coloro che si avvicinano per la prima volta a questo mondo (scaricando ad esempio una canzone o un film, servizio offerto a partire da novembre), e conta ben 17 milioni di utenti nel mondo. L'Italia non è un'anomalia in questo contesto: il numero dei visitatori è cresciuto del 66 per cento, mentre quello della spesa online è cresciuto dell'84 per cento. Questo significa che abbiamo venduto tanto, più che raddoppiando il numero delle console, e abbiamo avuto titoli, come *Gears 2*, che hanno venduto moltissimo. Una volta entrato nel salotto, l'Xbox 360 ha sviluppato quindi un'esperienza sempre più connessa che sfrutta appieno i servizi del Live, di cui andiamo molto orgogliosi.

Anche senza rivelare il numero preciso di Xbox 360 vendute, può dirci come si colloca la vostra rispetto alle altre due console?
Non possiamo fornire delle informazioni relative al singolo Paese e ci atteniamo tendenzialmente a quello che gli analisti riportano.

Be', la sensazione condivisa è che il Wii stia guidando la corsa: è un trend mondiale che sta seguendo altri mercati e che è meno in competizione con le altre due console. L'Xbox 360 è dato per primo in America e in Europa, ma in Italia gira voce che Sony abbia effettuato il sorpasso. Era questo ciò che incuriosiva noi e i nostri lettori.
Ancora una volta, non posso commentare questi dati. Ma posso dichiarare che negli ultimi due mesi le vendite dell'Xbox 360 sono state di gran lunga superiori a quelle della PlayStation 3.

Possiamo affermare comunque che si tratta di una generazione di console nient'affatto noiosa perché i competitor sono più vicini tra loro rispetto, ad esempio, alla scorsa generazione, in cui si riscontrava una PlayStation 2 nettamente staccata da tutti gli altri.
Sono d'accordo e penso che l'aggettivo da lei usato sia assolutamente corretto.

Il settore dei videogiochi si amplia e allarga sempre più. Come interpretate l'entrata di un rivale storico come Apple nel mondo dei videogiochi? È una novità positiva o no?

> **"I numeri ci dicono che oggi il business del videogame ha un trend diverso rispetto a quello dell'economia complessiva, ed è di certo un trend positivo"**

In qualunque ambito operiamo, riteniamo l'entrata di nuovi attori nel mercato di per sé un elemento positivo che denota come l'ambito nel quale siamo presenti sia di interesse generale. Come sempre, comunque, è il consumatore che valuta e che determina quali attori vengono premiati dal mercato o meno. Valutiamo questo ingresso come un fenomeno normale in un settore in salute come abbiamo precedentemente descritto quello dei videogiochi.

Per l'Xbox, il mercato giapponese è stato sempre una sfida difficile e oggi sembra che il 360 stia andando meglio rispetto al predecessore, grazie anche a una serie di titoli esclusivi. C'è speranza di veder arrivare in Italia un numero maggiore di quei prodotti che spesso non riescono a essere localizzati e che alcune nicchie di videogiocatori attendono con ansia?
Penso che, nel medio-lungo periodo, la varietà del portfolio di titoli per la nostra piattaforma sia cresciuta moltissimo, e auspico che questo arricchimento continui, anche magari attraverso alcune categorie di titoli come quelli da voi menzionati.

Il CEO di Sony Computer Entertainment, Kazuo Hirai, ha dichiarato di recente che l'Xbox 360 manca di longevità, ossia che non è fatta per durare nel tempo, che è impossibile paragonarla alla PS3 che durerà 10 anni, e che le console Microsoft non hanno mai superato i 4-5 anni di vita. Ha poi concluso dicendo che è impossibile pensare che il 360 possa finire la gara mondiale davanti alla PS3, e che lui ama pensare che Sony sia ancora la leader ufficiale del mercato dei videogiochi. Come commenta questa affermazione? Microsoft ha obiettivi sul lungo periodo?
La divisione Entertainment & Device ha una missione ben definita, in cui vuol raccogliere lo scopo preciso dell'intera società: l'obiettivo è di proporre delle soluzioni di intrattenimento a un determinato mercato con una piattaforma, il software e i suoi servizi. Si tratta di un obiettivo a lungo termine, che vuole sostanzialmente integrare l'esperienza videoludica di interazione nel salotto di casa attraverso software e servizi che girano su di una piattaforma.

La prima Xbox ha però avuto obiettivamente un ciclo vitale breve.
Breve e lungo sono aggettivi che vanno interpretati in base al termine di paragone. A me vengono in mente

L'introduzione degli Avatar è stata una scelta dettata dalle esigenze del mercato e ha avuto ottima accoglienza nei test di usabilità svolti dalla divisione Entertainment & Devices di Microsoft

console che hanno avuto un ciclo di vita analogo a quello dell'Xbox. L'innovazione che sta coinvolgendo questa piattaforma indica che c'è qualcuno che investe con l'obiettivo di arricchire l'esperienza che essa offre. Personalmente non considero un limite il fatto che la prima console si sia poi evoluta nel 360, che ha preso quanto di buono c'era arricchendolo e portandolo al successo di questo Natale.

Quanto è importante per voi l'introduzione degli Avatar nella dashboard dell'Xbox 360? Si tratta per caso di una contromossa al successo del Wii con i suoi Mii?
Dal punto di vista dei prodotti abbiamo sempre teso a utilizzare dei 'laboratori di usabilità' con l'obiettivo di creare sempre più connessioni con gli utenti. Attraverso questa interazione, abbiamo la possibilità di fare due cose: in primo luogo, testare nuove soluzioni, ossia prendere un utente domestico, fargli provare il prototipo di una tecnologia che stiamo sviluppando e capire quali sono le migliorie da apportare; questa procedura avviene naturalmente su larga scala. In secondo luogo, si continua a testare le tecnologie esistenti per capire come possono essere migliorate. Durante uno di questi passaggi ci si è resi conto che l'interfaccia dell'Xbox poteva essere quella degli Avatar, che veniva accolta in modo favorevole dai consumatori; il successo di questo aggiornamento è stato incredibile e confermo l'impressione positiva che avete avuto. La sua introduzione è stata quindi dettata semplicemente dall'interpretazione di ciò che il mercato riteneva più opportuno. Si tratta di un'interpretazione che non si arresta mai, un percorso a ciclo continuo che già il prossimo luglio ci proporrà delle migliorie che al momento non siamo neanche in grado di immaginare.

Come è cambiato il mercato per merito dell'incredibile ondata dei casual gamer che vi si è riversata negli ultimi due anni?
Senza dubbio in positivo. Come ho già detto, secondo me in questi ultimi anni tutti gli attori dell'industria, tra cui anche le riviste, hanno giustamente fatto uno sforzo per allargare il target, perché questo comporta volumi diversi, interesse crescente, etc.
L'allargamento del target ha sviluppato eventi positivi, il videogiocatore si è evoluto ed è fondamentale che gli hardcore gamer, il popolo storico dei videogame, siano comunque rimasti e continueranno a beneficiare di questa estensione. Un business che cresce significa infatti maggiori investimenti da parte dei suoi attori e maggior qualità, maggiori esperienze di gioco per tutti. In riferimento a Microsoft, in particolare, il rapporto con gli hardcore gamer è fondamentale perché la nostra piattaforma esalta l'esperienza di gioco. Al tempo stesso i risultati ottenuti a Natale sono stati determinati anche da questa strategia dell'allargamento: titoli come *Lips* e *You are in the Movies*, la Nuova Esperienza Xbox e altri prodotti di terze parti, andando a costituire un'offerta casual, ci hanno permesso di entrare non solo nel salotto dell'hardcore gamer, ma anche in quello di molti videogiocatori occasionali.

Questo tentativo di rispondere alle esigenze del mercato implica la possibilità che un domani venga adottata anche la tecnologia Blu-ray?
Io per principio non escludo mai nulla, il domani è un periodo ampio. Su questo punto la nostra strategia è stata però resa chiara in tempi non sospetti: noi crediamo molto nel Live, cioè nella possibilità da parte dell'utente di vivere un'esperienza di intrattenimento connessa; quindi contenuti come il download di film e l'alta definizione vengono forniti attraverso il Live. È questa la tecnologia che pensiamo di portare avanti.

Quindi secondo voi il futuro dei videogiochi è la digital delivery piuttosto che il supporto fisico?

"Credo che le attività che ogni operatore svolgerà nei prossimi mesi e anni avranno un comune denominatore: quello di far conoscere l'esperienza videoludica"

No, secondo noi ci sarà una complementarietà. In questo caso riteniamo, e le esperienze attuali dei videogiocatori vanno in questa direzione, che il videogioco su supporto continuerà a sopravvivere, ma avrà la possibilità di essere arricchito con contenuti particolari attraverso il Live e l'esperienza della connessione.

A novembre si è tenuta l'IVDC, la prima conferenza degli sviluppatori italiani di videogiochi: si tratta di una categoria molto importante dell'industria in cui forse l'Italia è un po' indietro rispetto al panorama globale. Cosa pensa della situazione dello sviluppo nel nostro Paese? Crede che Microsoft Italia possa o voglia fare qualcosa per contribuire alla crescita di questo settore?
Sì, abbiamo intrapreso alcune iniziative che riguardano i rapporti con le università e con la comunità degli sviluppatori. Tentiamo di fornire ai developer tutti gli strumenti necessari per poter sviluppare sulla nostra piattaforma; invece di collaborare con un'unica società, pensiamo che sia più opportuno dare a molti

Gli hardcore gamer rimangono il target prioritario dell'Xbox 360: rispetto ai concorrenti, infatti, si tratta dell'unica console che abbia adottato una politica conservatrice nella scelta del controller

la possibilità di sfruttare gli strumenti di sviluppo presenti nel modo più agevole, per concretizzare le proprie idee in qualcosa di successo. In questo senso ci configuriamo sostanzialmente come 'abilitatori'. Per quanto riguarda il nostro team di sviluppo interno, esso collabora già con diversi sviluppatori in tutto il mondo e non escludo che possa entrare in contatto con realtà presenti nel nostro Paese.

In generale, però, anche se l'Italia si trova un po' indietro rispetto agli altri Paesi, è importante notare che nel medio periodo recente sono stati fatti dei passi da gigante e ci sono realtà rilevanti che cominciano ad avere una certa qualità di proposizione anche in Italia.

Game Pro formula una categoria chiamata 'conscious gamer', una via di mezzo tra le due 'standard' di hardcore e casual gamer. Si tratta di un giocatore appunto consapevole di cos'è il videogioco oggi, anche nella sua valenza sociale e culturale. A suo parere, a che punto si trova il videogioco nel suo cammino per essere riconosciuto come strumento di diffusione culturale anche in Italia? Quali altri passi deve fare?

Secondo me è stato fatto moltissimo in questo senso. Come industria, ad esempio, siamo ormai usciti dall'angolo nel quale eravamo relegati. È vero, c'è ancora molto da fare, ma credo che le attività che ogni operatore svolgerà nei prossimi mesi e anni avranno un comune denominatore: quello di far conoscere l'esperienza videoludica. Come per tutte le cose che non si conoscono, infatti, si rischia di avere dei pregiudizi e dei falsi miti; diffondendo e facendo conoscere questa esperienza sarà poi il consumatore, con la propria capacità critica, a valutare se i falsi miti di cui ha sentito parlare sono veri o meno.

Quali sono i vostri obiettivi per questo nuovo anno e i suoi personali nella nuova carica? Come ha progettato, insomma, come nel caso di un nuovo Presidente del Consiglio, i suoi primi 'cento giorni di governo'?

Guardi, la divisione in Italia ha la responsabilità del commercio dell'Xbox 360 e delle periferiche hardware (mouse, tastiere, webcam, etc.), ma ha anche la responsabilità, implicata nella missione, di rappresentare per tutta Microsoft il *trait d'union* con il canale della rivendita per tutti i prodotti della società, come Office, Windows e Windows Mobile, rappresentandoli nel miglior modo possibile e facendo sì che costituiscano uno stimolo e una risposta alla domanda dei consumatori.
Attualmente siamo a metà dell'anno fiscale, che ha avuto inizio lo scorso luglio, e il nostro obiettivo è quello di riuscire ad avere una performance dell'Xbox 360 che soddisfi le aspettative dei consumatori, che comporti un consolidamento del target hardcore gamer e un incremento di quello *social*; arrivati a Natale questi obiettivi sono stati già raggiunti. Davanti a noi ci attende un importante semestre con grandi novità relative a Microsoft, come il lancio imminente di *Halo Wars*; ci sono anche importantissimi titoli realizzati da terze parti, il rapporto con le quali è uno dei pilastri fondamentali della nostra strategia per valorizzare la piattaforma: penso a *Resident Evil 5* e agli interessanti contenuti offerti sul Live. Molto importante è stato il lancio, forse poco valorizzato, della Nuova Esperienza Xbox, ossia quel mondo di contenuti non solo legati al videogame per il quale abbiamo una serie di novità che porteranno certamente a un'estensione del target. È indicativo che oggi il business mondiale del Live abbia superato il miliardo di dollari, dato che la dice lunga sulla domanda precedente circa la longevità della console.

Per quanto riguarda invece l'hardware, lanceremo alcuni nuovi prodotti con l'obiettivo di avere sempre un'offerta in linea con i bisogni del consumatore per quella particolare tipologia di prodotto. La strategia contemplerà una categoria fondamentale di strumenti come le webcam, che hanno oggi un ruolo fondamentale nel mercato perché rappresentano un po' la nuova esperienza di coloro che vivono la connettività sul PC.

Relativamente ai prodotti per il canale della rivendita, come Office e Windows, avremo alcune promozioni per gli studenti, target che ci sta estremamente a cuore, come la possibilità di acquistare Office a un prezzo estremamente conveniente (89 euro), insieme alle attività che continueremo a fare con Vista e con i costruttori di PC per offrire una gamma di notebook e desktop più completa possibile.

Infine, per quanto riguarda il business del mobile, insieme ai gestori della telefonia l'obiettivo è valorizzare tutti gli aspetti positivi dell'esperienza che l'utente riesce a vivere attraverso uno smartphone o un Windows Mobile. È questo il canovaccio dei nostri prossimi sei mesi.

Un'ultima domanda per farla conoscere meglio dai nostri lettori: può dirci i titoli del film, della canzone e del libro da lei preferiti?

Dunque, il mio film preferito è Gandhi, il libro è Contro ogni speranza di Armando Valladares e la canzone, evitando quelle scontate come Sono un ragazzo fortunato di Jovanotti [ride], è Purple Rain di Prince.

MORTE DALL'ALTO

LANCIARSI SENZA PARACADUTE DA UN MEZZO DI SBARCO RIVOLUZIONERÀ LO SHOOTER STRATEGICO A SQUADRE. PAROLA DI TIMEGATE STUDIOS

TITOLO: SECTION 8
FORMATO: 360, PC, PS3
PUBLISHER: SOUTHPEAK INTERACTIVE
SVILUPPO: TIMEGATE STUDIOS
ORIGINE: USA
USCITA: Q3 2009

TimeGate Studios è una casa di sviluppo formata da due piani di cubicoli puliti e ordinati e parcheggiata su un lato della Route 59, nel punto in cui vira a sud-ovest da Houston verso i confini messicani. Siamo a Sugar Land, una spruzzata di centri commerciali e comunità delimitata dalle rive di laghi artificiali e circondata da autostrade rombanti e pregne di smog. Ci troviamo nell'edificio per vedere e giocare *Section 8*, uno sparatutto a squadre sulle corde di *Tribes* e *Battlefield* facente parte della seconda ondata di giochi che avrebbero dovuto essere pubblicati dall'ormai defunta Gamecock, una compagnia che dopo il gran clamore fatto sulla promozione di sviluppatori indipendenti e IP originali non è riuscita a soddisfare le aspettative con le sue prime uscite.

Section 8, assieme ad altri progetti di Gamecock, è ora competenza del conterraneo publisher texano SoutPeak Interactive, che ha acquisito la compagnia lo scorso ottobre come parte del suo sempre più manifesto piano di ascendere da publisher di second'ordine a peso massimo dell'industria. Il gioco TimeGate, dunque, non è solo uno shooter con dei jetpack e una manciata d'idee interessanti: sarà la prova o la smentita del potenziale di Gamecock, la camera di risonanza in cui echeggiano le affermazioni del fondatore Mike Wilson. SouthPeak ha fatto un buon affare o solo acquistato inutile zavorra?

In superficie sembrerebbe bizzarro scegliere *Section 8* come convalida dell'intento di Gamecock di promuovere IP originali. L'apparenza è quella di uno shooter sci-fi indistinguibile dalla massa: uomini nerboruti in corazze di tortuosa complessità, tutte piastre levigate e luci intermittenti, che si sparano addosso in mondi alieni paradossalmente familiari. Ma sotto il velo dell'ovvietà si cela un processo iterativo che risale al 2005 e ha visto lo sviluppatore sezionare metodicamente lo sparatutto a squadre, genere su cui non può vantare alcuna esperienza pregressa, e riassemblarlo con sincera determinazione. La revisione continua, ovviamente: lo stadio dello sviluppo a noi mostrato è lungi dall'essere definitivo, ma l'approccio di TimeGate ha portato a una rivisitazione delle convenzioni che molti altri sviluppatori di titoli multiplayer dovrebbero prendere a esempio.

Da sinistra: Brett Norton (designer capo), Robert Siwiak (producer)

Armi e moduli sono tutti disponibili ai giocatori fin dall'inizio. "Non succederà mai come in *Counter-Strike*, dove all'inizio il denaro è appena sufficiente ad acquistare una granata e un'armatura di Kevlar", dice Siwiak. "I nostri soldati futuristici trovano tutto ciò di cui hanno bisogno sul campo di battaglia."

"La modalità di gioco ostenta a punteggio positivo", dice Siwiak. "Ogni squadra inizia la partita a zero nel tentativo di raggiungere un punteggio massimo. Durante il combattimento, uccidere gli altri giocatori e catturare vari punti di controllo farà lievitare piano piano i punti ottenuti."

processo che definiamo 'burn in'. Contrariamente a giochi come *Counter-Strike*, dove la squadra A inizia sempre da qui e la squadra B da lì, ci assicuriamo che le condizioni di partenza della mappa cambino ogni volta. Si potrà atterrare su qualunque cosa si trovi all'interno di questo spazio giocabile".

Le arene, scorte nella loro interezza mentre si precipita dal cielo avvolti nelle fiamme, sono non lineari e costellate di punti di controllo analogamente a quanto accade in un *Battlefield*. Catturare un punto di controllo, così come uccidere le truppe nemiche, vale un tot di punti all'intera squadra, ma in più attiva le torrette antiaeree che precludono all'avversario la relativa zona d'atterraggio. Siwiak dimostra il concetto generando un giocatore nemico controllato dalla IA la cui picchiata verso terra termina bruscamente con una salva di proiettili. La portata dei cannoni antiaerei è segnata in rosso sulla mappa, ma si è liberi di ignorarla se ci si sentisse abbastanza incoscienti o portati a sperare che un numero sufficiente dei vostri accompagnatori sopravviva all'offensiva. Un freno aereo consente correzioni *in extremis* della traiettoria in caso ci si trovasse a cadere nella zona d'attacco di un carro armato o di una torretta antiuomo.

I punti di controllo, tuttavia, sono più di semplici fonti di punteggio dalle difese impenetrabili. "Non sono solo bandiere piantate in punti casuali della mappa", dice Siwiak. "Supponiamo che conquistiate un'installazione scientifica: potrebbe incrementare il raggio dei sensori delle vostre unità di un buon 50 per cento. Se catturaste

Anche se il team ha affondato i denti nel genere FPS realizzando espansioni di *F.E.A.R.* accolte tiepidamente, il producer **Robert Siwiak** indica prima l'esperienza di TimeGate sul franchise RTS *Kohan* come fonte d'ispirazione principale per la direzione di *Section 8*.

"Una delle caratteristiche di *Kohan* più amate dal pubblico era il nostro generatore di mappe casuali", dice. "Quando abbiamo cominciato a ricercare la tecnologia per gli sparatutto in prima persona, abbiamo realizzato che delle mappe casuali avrebbero potuto rivelarsi troppo difficili da realizzare. Le abbiamo dunque lasciate ai nostri level designer e artisti. Ma per quel che riguarda tutto il resto? Potevamo renderlo dinamico, anzi, meglio ancora, guidato dal giocatore. Possiamo dare ai giocatori questi strumenti così che prendano delle decisioni autonomamente, piuttosto che avere un generatore random che crea eventi o rende casuale il punto di generazione dei veicoli, o cose del genere".

Uno dei modi con cui *Section 8* tenta tale via si fa evidente nell'istante in cui si entra in una partita. Anzi, nell'istante in cui ci si cade, letteralmente, calando l'atmosfera da una nave madre che gravita a un'altitudine di cinquemila metri.

"Anziché costringere il giocatore a una serie di punti d'accesso specifici, gli apriamo l'intera mappa tramite un

"LE CONDIZIONI DI PARTENZA CAMBIANO OGNI VOLTA. SI POTRÀ ATTERRARE SU QUALUNQUE COSA SI TROVI ALL'INTERNO DI QUESTO SPAZIO GIOCABILE"

01

ARIA VIZIATA

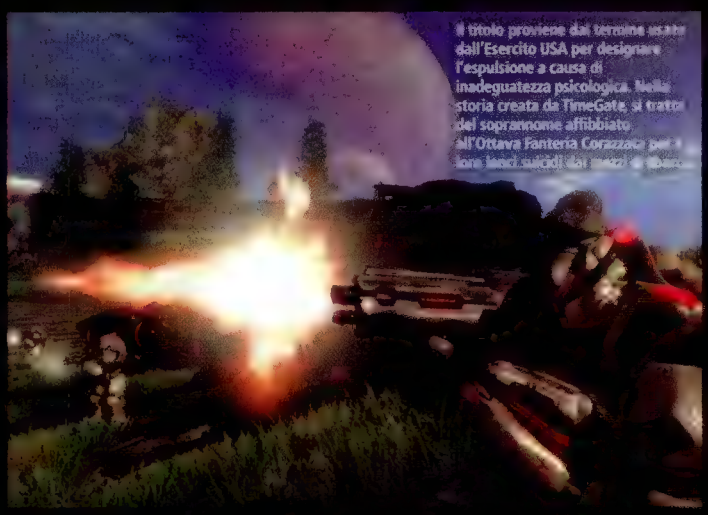
Il giocatore sperimenterà il 'burn in' ogni volta che sarà rigenerato dopo una morte, idea che ha permesso a TimeGate di archiviare il consueto conto alla rovescia *post-mortem*. "Come hanno fatto gli altri giochi per dieci e più anni?", chiede Siwiak. "*Boom*, sono morto. Ora dovrò guardare un timer per 30 secondi: è come se stessero dicendomi che per i prossimi 29 secondi non avrò diritto a divertirmi. Anzi, peggio ancora, dovrò guardare il mio cadavere per quei 29 secondi: l'immersione si spezza completamente. Ci dicono che così dovrebbe essere, e invece, be', c'è un modo per farlo senza dare al giocatore l'impressione di essere punito".

una raffineria, potrebbe ridurre il costo dei veicoli di una certa percentuale. In questo modo, ogni volta che le forze nemiche s'impossesseranno di una delle vostre basi ne sentirete la mancanza, qualunque beneficio esse vi stessero offrendo".

Ma la cattura dei punti di controllo non è la sola strada verso la vittoria: l'utilizzo di quelle che TimeGate chiama 'Dynamic Combat Missions' [Missioni di Combattimento Dinamiche] aggiunge ulteriore dinamismo a ciascuna partita. Con questo sistema, i giocatori potranno infatti attivare alcune missioni collaterali che aggiungeranno obiettivi separati per ogni squadra.

Siwiak offre ulteriori dettagli: "Se stessi tentando di giocare come cecchino, ma per una qualsiasi ragione non riuscissi a trovare buone opportunità nella mappa corrente, potrò attivare una DCM d'assassinio. Un VIP (magari un generale del team avversario mandato a ispezionare l'avanzata delle truppe) controllato dall'IA sarà generato sulla mappa, e la mia missione sarà uccidere questo VIP. In alternativa, diciamo di trovarci in squadra assieme e di voler fare qualcosa di maggiore impatto. Potremo imbarcarci in una missione di scorta di un convoglio da un punto di controllo all'altro. E magari, quando quel convoglio arriverà a destinazione, potrò potenziare la base con difese antiaeree più solide, oppure la squadra potrebbe ottenere dei punti aggiuntivi. Ci saranno anche missioni d'infiltrazione dove dovrete intrufolarvi in una base nemica e dirottare i suoi sensori, rivelando la locazione di tutti i nemici sulla mappa".

Le armature pesanti riducono le capacità di movimento, ma sono assai efficaci per la sopraffazione della fanteria. TimeGate è stata tuttavia ben attenta a non lasciare i soldati a piedi indifesi di fronte a tank e mech: i giocatori che utilizzeranno il lanciarazzi d'ordinanza assieme all'aumentata agilità garantita dal jetpack saranno premuniti contro i mezzi pesanti



Il titolo proviene dal termine usato dall'Esercito USA per designare l'espulsione a causa di inadeguatezza psicologica. Nella storia creata da TimeGate, si tratta del soprannome affibbiato all'Ottava Fanteria Corazzata per i loro tassi suicidi dai mezzi di [illegible]

La produzione di *Section 8* è iniziata nel 2005, anno in cui TimeGate è diventata il secondo team (dopo l'Esercito USA) a ottenere la licenza per l'Unreal Engine 3. Il progetto è stato poi congelato per consentire agli sviluppatori di accumulare esperienza nel genere degli FPS lavorando a espansioni di *F.E.A.R.* come *Extraction Point* e *Perseus Mandate*

Le DCM spezzano piacevolmente il ritmo del gioco e, spostando il focus del combattimento lontano da obiettivi statici come i punti di controllo, costringono i giocatori a esplorare e usare il livello in modi nuovi. Per ogni DCM avviata da una squadra, la forza avversaria avrà una ricompensa in caso riuscisse a ostacolarne il progresso; avere un VIP in vita si tradurrà in un qualche bonus per la relativa squadra.

"Potrebbe ad esempio ridurre il tempo impiegato da un veicolo ad arrivare nella mappa", suggerisce Siwiak. "Stiamo posizionando i punti caldi sulle mappe in modo da far scontrare i due team".

Annientare gli avversari non è tuttavia una questione di riflessi immediati, soprattutto in quanto ogni marine è ben difeso individualmente e può vantare uno scudo autorigenerante. Oltre alle difese specifiche di ogni base, tutti i giocatori potranno richiedere veicoli, torrette e addirittura esoscheletri, che sono la chiave per neutralizzare gli assalti nemici in pochi colpi. Tutti vengono consegnati per via aerea direttamente nella locazione del giocatore.

L'ambientazione di *Section 8* vede le forze Terrane in lotta contro la ribellione di un gruppo che si fa chiamare il Braccio di Orione. TimeGate ha indugiato sull'idea di un gioco in squadra asimmetrico, ma si è poi accontentata di rendere le differenze perlopiù estetiche

"Non è esattamente come costruire delle basi", dice Siwiak riferendosi al retaggio strategico della compagnia, "ma daremo ai giocatori l'opportunità di alterare dinamicamente il campo di battaglia e di richiamare vari tipi di strutture di supporto".

Un accorto schieramento delle torrette per negare la discesa o l'avvicinamento da terra dei nemici, incanalandoli in letali aree di fuoco incrociato o mantenendo le proprie spalle coperte, diventa rapidamente una strategia di primo piano. La pronta disponibilità di veicoli per ogni giocatore libera inoltre il gioco, provvidenzialmente, dall'assurda corsa alla requisizione dei trasporti che mina l'inizio di molti shooter a squadre. Né i veicoli sono l'unico mezzo per attraversare le enormi arene di *Section 8*.

"Vogliamo che in *Section 8* si abbia sempre l'impressione di poter percorrere la mappa con relativa velocità", dice Siwiak. "Quindi, se inizierò lo sprint in questo istante, dopo pochi secondi passerò a una modalità overdrive a lunga distanza".

Un rombo assordante accompagna il passaggio alla visuale in terza persona, mentre la telecamera inquadra il robusto avatar del giocatore che sfreccia sul terreno verso una base ancora lontana, ma in rapido avvicinamento. Arrivati in prossimità diventa chiaro che Siwiak sta dirigendosi diritto verso un muro, ma proprio quando la collisione sembra inevitabile preme il tasto del salto, facendo spiccare al soldato un balzo verticale assistito dal suo jetpack.

"Si tratta di un jetpack a uso limitato", spiega Siwiak. "Non si può volare in *Section 8*, a differenza di cose come *Tribes*".

Le restrizioni che ciò impone ci frustrano quando finalmente poniamo le mani su una tastiera: il piccolo serbatoio che rappresenta il carburante rimasto nel jetpack è difficile da scrutare con la coda dell'occhio e si svuota

con notevole celerità. L'energia dell'overdrive è più generosa, addirittura al punto che pare inutile limitarla, ma lo spazio tra la decisione di attivarla e la sua effettiva attivazione è abbastanza lungo da farci sfuggire un sospiro d'impazienza. Il bilanciamento di tali abilità è stato e continua a essere, ovviamente, oggetto di continui riaggiustamenti, come ci dice il designer capo **Brett Norton**: "Avevamo pensato di far attivare l'overdrive istantaneamente, ma la nostra preoccupazione era che avremmo poi avuto gente che schizzava da un lato all'altro dell'arena a velocità supersoniche, rendendo difficile uccidere qualcuno. Abbiamo dunque pensato di accomunarlo a degli ingranaggi che cominciano a girare. Dai riscontri che abbiamo ottenuto da moltissime persone è emerso che mancano chiare indicazioni su schermo del come e del perché ciò accada. Questa sarà dunque la nostra prossima priorità: assicurarci che quando si inizia lo sprint si sappia cosa serve per andare in overdrive e quando si attiverà".

Allo stesso modo, i lunghi tempi di ricarica del jetpack sono stati implementati per impedire che il gioco diventi troppo incentrato sulle acrobazie aeree.

"Non volevamo necessariamente creare un gioco dipendente dalle meccaniche del jetpack", dice Norton. "Ci piace perché permette ai giocatori di sfruttare l'asse Z di un livello, ma se s'inserisce un jetpack che si ricarica

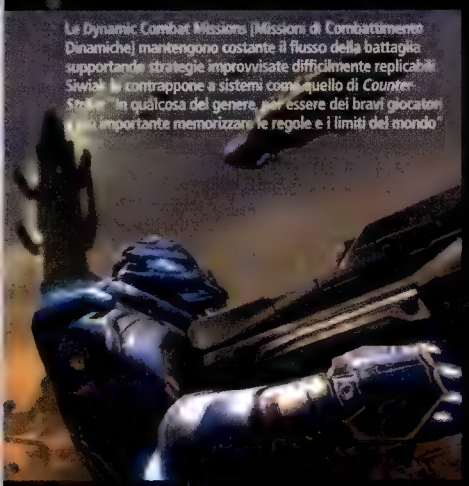
istantaneamente il gameplay e gran parte dei combattimenti ruoteranno attorno a quest'incredibile strumento di mobilità. Dovrebbe essere integrato nel cuore del combattimento sin dall'inizio".

Ma parte di noi si chiede se non avesse potuto, o dovuto, esserlo. Attualmente, il jetpack sembra più un mezzo per un fine che un'opzione in se stessa: di fatto, anziché sperimentare una sensazione di movimento migliorato, i suoi lunghi tempi di raffreddamento lasciano i giocatori vulnerabili, frustrandoli con minuscoli ostacoli che un normale salto non riesce a superare in modo ottimale. Nello stadio in cui visioniamo il gioco, a molti mesi di distanza dall'uscita, il level design allude ancora a una certa indecisione sul grado d'importanza da conferire al jetpack.

"Il livello che state guardando è uno dei primi che abbiamo costruito nella nostra intenzione di sperimentare con il jetpack", dice Norton di una delle arene, una linea costiera verdeggiante, punteggiata di sporgenze rocciose che si rannicchiano sotto un'imponente diga idroelettrica. "È stata una sorta d'esperienza di crescita per i nostri level designer: quando dicemmo loro che ci sarebbero stati dei jetpack, iniziarono immediatamente a inserire un sacco di elementi a cui si sarebbe potuti arrivare col jetpack e in nessun altro modo. Reagimmo dicendo loro: 'No, no, no, aspettate: il jetpack non è una cosa che si userà ogni secondo. Vogliamo che costruiate cose per i jetpack, ma senza creare geometrie assurde'. Il mondo di *Section 8* è fatto per essere popolato da civili, da umani, non da persone che indossano jetpack ad alta potenza. Mentre si combatte per il controllo di una diga, persone del genere staranno girando valvole ed eseguendo attività quotidiane. Loro devono salire le scale, quindi non potrà esserci una piattaforma volante accessibile solo con dei jetpack".

I giocatori impazienti come noi, tuttavia, saranno contenti di sapere che c'è la possibilità di aumentare la carica del jetpack tramite l'esteso processo di personalizzazione del proprio alter ego. Oltre a poter scegliere armi primarie e secondarie e kit speciali di oggetti come granate, coltelli e mortai, *Section 8* dà l'opportunità di selezionare alcuni tratti vantaggiosi, 'moduli d'equipaggiamento passivi' nel lessico specifico del gioco, legati a precise regioni dell'armatura ed efficaci per la creazione di una propria classe.

"Diciamo che a qualcuno piaccia fare lo scout", esemplifica Siwiak. "Gli piace correre molto velocemente, quindi sceglierà moduli per la velocità o miglioratori del serbatoio così che l'overdrive si carichi più rapidamente. O magari siete più sul tipo dell'infiltratore.



Le Dynamic Combat Missions [Missioni di Combattimento Dinamiche] mantengono costante il flusso della battaglia supportando strategie improvvisate difficilmente replicabili. Siwiak le contrappone a sistemi come quello di *Counter-Strike*: "In qualcosa del genere, per essere dei bravi giocatori è importante memorizzare le regole e i limiti del mondo"

Il gioco supporta il gameplay cooperativo che segue il destino di [illegible] particolare l'azione [illegible] a una modalità schermaglia a [illegible] l'esperienza multiplayer

02 SPARATUTTO PERPETUO

Per quanto grezzo sia il design grafico nel momento in cui vediamo il gioco, è già presente una quantità di tocchi interessanti come la possibilità di vedere i campi di battaglia all'orizzonte da altre parti della campagna, ricreandone un senso di continuità.

"Vi sembrerà di prender parte a una guerra su più ampia scala", dice Siwiak. "Se la vostra squadra prende il controllo di quei cannoni orbitali potrebbero cominciare a spazzar via le navi ammiraglie e le vedrete precipitare al suolo schiantandosi da qualche altra parte della mappa. Vogliamo che il giocatore senta che il suo contributo sta realmente facendo la differenza. E quale modo migliore di farlo che veder esplodere enormi e rumorose astronavi?".

Potreste prendere delle contromisure elettroniche così che tutte le difese principali come torrette e simili impieghino più tempo ad acquisire il bersaglio, facilitando l'esplorazione furtiva delle basi nemiche.

"Nel corso del combattimento", continua Siwiak, "se state sparando a qualcuno e gli causate abbastanza danni, potrebbe rilasciare uno dei moduli che aveva inserito nella tuta. Ma non vi toglieremo mai le armi. Il vostro jetpack non sarà disabilitato. La vostra capacità di sprintare o di sparare non verrà mai meno. Non vogliamo che il giocatore fissi lo schermo e pensi: 'Ho subito tanti danni che è meglio che mi suicidi per ricominciare da capo'".

> "LA DOMANDA È: 'NON AVETE PAURA? È LA PRIMA VOLTA CHE VI DEDICATE A QUESTO TIPO DI FPS'. MA CI SIAMO GIÀ PASSATI CON GLI RTS"

L'armatura è parte di un sistema di gestione della salute attualmente sconcertante, che comprende lo scudo rigenerante e valori d'energia lineari per gambe, braccia, testa e torace del giocatore ripristinabili solo per mezzo di uno strumento particolare o della visita a un deposito di rifornimenti.

"Lo chiamiamo pupazzo di carta", dice Norton del modo in cui il livello dell'armatura è indicato su schermo. "Le nostre fonti d'ispirazione sono titoli come *Mechwarrior*, in cui la salute è rappresentata in modo leggermente più dinamico. Anziché una singola barra dell'energia vitale, questo sistema rappresenta la salute mostrando i danni individuali a gambe, braccia e così via".

È ancora necessaria una considerevole dose di piccoli aggiustamenti, soprattutto per quanto riguarda la visualizzazione d'informazioni complesse come il sistema d'energia bipartito, ma se c'è una cosa da dire di TimeGate è che non si tira indietro alla prospettiva di una revisione. Ha trasformato la sua inesperienza nel genere in un vantaggio, scartando tutte quelle convenzioni ritenute inadatte o superate e mostrando disponibilità a trovare una soluzione a ogni problema incontrato.

Siwiak è adeguatamente baldanzoso. "La domanda più ricorrente è: 'Non avete paura? È la prima volta che vi dedicate a questo tipo di shooter in prima persona'. Ma è questo che TimeGate fa. Gli stessi problemi si sono presentati quando abbiamo iniziato a creare RTS, e non abbiamo paura di ripassarci con un FPS".

Ne risulta un gioco che rischia di rivelarsi dispersivo o rappezzato, in cui componenti come il jetpack sono implementati come valvole di salvataggio per problemi di design anziché come elementi caratterizzanti del gameplay. La soluzione risiede nelle missioni di combattimento dinamiche: in un gioco che tenta di creare battaglie dinamiche e imprevedibili saranno questi obiettivi ad aggregare i giocatori, condensando la nube d'idee di *Section 8* in qualcosa di più tangibile. Che abbia o meno successo nella sua interezza, *Section 8* è già abbastanza per confermare che il patrocinio e i piani di Gamecock non erano solo fumo e niente arrosto.

Pochi ma

Game Pro scopre la nuova politica di THQ Italia tornando a parlare

In occasione del suo debutto, **Game Pro** aveva intervistato **John Holder**, general manager di uno degli ultimi arrivi nel panorama dei publisher italiani, THQ Italia. A un anno e mezzo di distanza siamo tornati a Gallarate, sede della filiale nostrana del colosso americano, dove abbiamo incontrato nuovamente Holder e il marketing manager **Paolo Pastorelli** per tracciare con loro un bilancio dell'anno appena trascorso e conoscere le prossime mosse di mercato della società in un clima di particolare tensione, dove l'industria videoludica sembra l'unica a poter tirare un sospiro di sollievo.

È trascorso circa un anno e mezzo dall'apertura della filiale italiana di THQ: come sono andati questi primi mesi per la società e personalmente per lei, in quanto esperienza umana e professionale?
John Holder: Dal mio punto di vista sono stati dei mesi molto interessanti. In realtà non avevo mai lavorato con un'azienda multinazionale e mi sono ritrovato a confrontarmi con un'organizzazione del lavoro del tutto nuova e che trovo ottima: si è trattato di una prima esperienza, in età un po' avanzata [sorride], che si è rivelata molto stimolante e positiva. Probabilmente all'inizio certi desideri e speranze si sono rivelati esagerati; l'anno scorso, ad esempio, pensavamo di riuscire ad arrestare il crollo di vendite di *WWE*, che poi in realtà è stato una conseguenza naturale indipendentemente da quello che noi potevamo effettivamente fare. Quest'anno, invece, abbiamo capito l'andamento del mercato e abbiamo commercializzato dei prodotti in linea con esso, registrando buoni sell in [vendita all'ingrosso] e sell out [vendita al dettaglio]; su PlayStation 3, ad esempio, abbiamo registrato un 70 per cento di sell out e tutti i clienti si sono mostrati estremamente soddisfatti, effettuando anche diverse ordinazioni.

Dopo questo primo anno fiscale completo, come si è classificata tra i publisher la nuova realtà di THQ Italia?
Paolo Pastorelli: Risultiamo il terzo publisher nella classifica dei third party e l'ottavo in quella dei first party. Insomma, siamo una realtà piuttosto competitiva!

Sempre in riferimento al vostro avvio, qual è stato il risultato più importante che avete ottenuto e quale, invece, la difficoltà più grande che vi siete trovati a dover affrontare e superare?
JH: Sicuramente un titolo che è andato meglio del previsto è stato *Baby Pals*, che è risultato inaspettatamente il prodotto DS più venduto con circa 20.000 pezzi; si tratta quindi di uno dei pochi titoli non Nintendo che hanno registrato delle ottime vendite, a cui possono essere paragonate forse solo quelle di *Cooking Mama*. Lo abbiamo lanciato appena prima di Pasqua con il supporto televisivo e probabilmente questo periodo ci ha favorito parecchio.

Quest'anno sono poi rimasto molto soddisfatto da *Wall-E*. I nostri obiettivi erano piuttosto ambiziosi, molto più di quelli che nutrivamo ad esempio con *Ratatouille*, e i risultati sono arrivati. Credo che l'Italia sia il Paese in cui è andato meglio: è stato fatto anche un accordo con Sony per un bundle PSP, che ci ha permesso di vendere altre 15.000 copie del gioco.

Le difficoltà ovviamente sono sempre tante. Forse la cosa più difficile è stata la gestione frammentaria dei tanti clienti, con cui ci si rapporta in modo completamente diverso: alcuni hanno strutture più centralizzate, più semplici quindi da identificare, ma che non forniscono molte informazioni; altri invece lavorano in diretto contatto con i singoli punti vendita, di cui possiamo ottenere dei dati, ma che rimangono comunque estremamente disomogenei a livello di disponibilità di prodotto. Trovo abbastanza frustranti tutte queste inefficienze del mercato, su cui un piccolo publisher non ha capacità d'influenza.

Quali sono, secondo voi, gli ostacoli o i problemi del mercato e dell'industria italiani ancora presenti a livello generale?
PP: Certamente il sistema di distribuzione appena esposto! Ci sono ancora molti canali da potenziare rispetto agli altri Paesi europei e l'area videogiochi sicuramente non è considerata adeguatamente a livello di distribuzione: non c'è centralizzazione e spesso ci si basa sul capo area locale o su un determinato punto vendita. Ci sono catene di distribuzione che stanno ottenendo un enorme successo grazie a una forte politica legata al videogioco, come GameStop; altre realtà, come la grande distribuzione, dovrebbero sfruttare meglio certe potenzialità già messe a frutto ad esempio in Francia, dove l'incidenza del videogioco in un Carrefour è molto più elevata che in Italia.

L'anello debole in Italia è quindi la distribuzione?
JH: Più che di anello debole parlerei proprio di realtà diversa, complicata e dagli ampi margini di miglioramento. In molti punti vendita non specializzati è difficile trovare prodotti specifici e alcune aree non vengono particolarmente curate. Non so se si tratti di un problema che devono risolvere i rivenditori o i publisher, probabilmente dovranno farlo insieme; rimangono comunque situazioni di disordine, ad esempio con prodotti nuovi e vecchi affiancati, che difficilmente si troverebbero in Germania o in Inghilterra.
PP: Quella della distribuzione è sicuramente una delle realtà più complesse in Italia rispetto a tutti gli altri Paesi: il videogioco è ancora inteso come 'giocattolo' e chi si reca a comprare una bambola si ritrova ad

"La nostra prossima strategia è quella di realizzare pochi prodotti di buona qualità, lasciando da parte quelli più economici per casual gamer, perché forse non sono poi così importanti per le terze parti"

buoni

ol suo general manager John Holder

acquistare anche *Saints Row 2*! Si tratta di un paradosso che fa capire come manchi ancora uno spazio per il videogioco all'interno dei punti vendita. Dopotutto, la stessa distribuzione digitale nel nostro Paese è ancora piuttosto indietro! La situazione sta comunque cambiando: in Italia sono ormai presenti tutti i publisher, influenzati dalle controparti internazionali anche nel settore del marketing; questa influenza si estenderà inevitabilmente anche alla distribuzione. È senza dubbio vincente, ad esempio, la strategia di Nintendo, che all'estero mostra il feeling delle sue console con la presenza diretta nel punto vendita: è questa la direzione da percorrere.

JH: Non dobbiamo poi dimenticare che la situazione distributiva è naturalmente influenzata dalle ridotte dimensioni del mercato italiano. In Inghilterra, dove il reddito *pro capite* è molto simile a quello italiano, il mercato dei videogiochi è quattro volte più grande in volume e valore rispetto al nostro.

PP: Le due cose sono strettamente connesse e talvolta è proprio la distribuzione malfunzionante che impedisce al mercato di crescere.

Secondo i vostri dati, qual è in questo momento la situazione delle varie piattaforme in Italia?

JH: Sappiamo che il Wii è la macchina con l'installato più alto, seguita da PS3 e Xbox 360. Ci si aspettava questa crescita del Wii, ampiamente spinta anche dalle campagne pubblicitarie. Ha sorpreso, invece, il rapporto tra PS3 e Xbox: all'inizio dell'anno pensavamo che la PS3 avrebbe avuto la meglio e non abbiamo considerato la possibilità che l'Xbox potesse raggiungere la console di casa Sony. Probabilmente anche la contingenza economica ha giocato un ruolo fondamentale in questa gara, favorendo il concorrente col prezzo più basso.

Dal vostro punto di vista, qual è l'impatto del grande successo dei casual game in quest'ultimo periodo? Se ci sono tanti prodotti con costi di produzione più bassi e tempi di realizzazione più brevi, è possibile che un publisher cominci a pensare che sia più conveniente spendere meno per i titoli più a rischio e investire di più su prodotti casual, che si producono in tempi minori e spendendo meno?

JH: Non conosco dati precisi sui casual gamer, ma se ne parla davvero moltissimo. Rispetto alle categorie tradizionali, si tratta naturalmente di una tipologia diversa di videogiocatori, influenzata innanzi tutto dall'ingresso del Wii tra le console domestiche; è però anche vero che il Wii rientra nell'area Nintendo, al di fuori della quale pochi giochi ottengono risultati importanti su questa console. Inoltre, i giochi casual per PS3 e Xbox 360 non sono affatto diffusi. Per me quello del casual game è un fenomeno molto legato al Wii, così come il DS si è

Uno degli ultimi titoli pubblicati da THQ è *Saints Row 2*, un gioco dai contenuti piuttosto adulti e che ha suscitato non poche critiche da parte della stampa.

legato al mercato femminile, e la mia impressione complessiva è che si tratti di un fuoco di paglia: a Natale i volumi di vendite non sono stati certo uguali a quelli di 12 mesi fa.

PP: Il fenomeno casual ha certamente cambiato il mercato dei videogiochi, ma è anche vero che la sua crescita è stata direttamente proporzionale a quella del mercato Nintendo negli ultimi anni. Un mercato interessante ma costituito al 70 per cento dalla stessa forse non è più così interessante per le terze parti. Nel frattempo emergono anche altri dati significativi, come ad esempio la coincidenza tra giochi di successo e giochi d'elevatissima qualità per piattaforme next gen; se guardiamo gli ultimi titoli di rilievo, cominciando da *Assassin's Creed* e *Call of Duty*, ci rendiamo conto che il videogioco di grande qualità e con significativi investimenti alle spalle è sicuramente un videogioco che paga.

La nostra prossima strategia è quindi quella di realizzare pochi prodotti di buona qualità, lasciando da parte quelli per casual gamer poco costosi da sviluppare, perché forse non sono così importanti per le terze parti. Ubisoft ha imboccato una strada ottima con il franchise *Giulia Passione*, ma, come faceva notare John, il mercato casual quest'anno si è compresso molto; si tratta probabilmente di una di quelle situazioni classiche in cui 'chi prima arriva meglio alloggia'. Ritengo che oggi, per vendere un prodotto di successo, sia necessario creare delle proprie proprietà intellettuali, sviluppate ad altissimo livello e che offrano possibilità di creare franchise in un secondo momento.

JH: Sulla qualità vorrei aggiungere un'osservazione. Chi guarda un videogioco Wii pensa subito che sia di gran lunga inferiore a un gioco per PS3; in realtà, nel Wii la qualità non riguarda più la grafica o lo spessore del gioco, ma altri aspetti come il gameplay, che rendono i videogiochi Nintendo, attraverso lo sfruttamento dei marchi riconosciuti e della tecnologia del Wii, davvero eccellenti. Purtroppo alcuni publisher si limitano a vedere una macchina facile da programmare ed effettuano dei porting che poi risultano effettivamente di scarsa qualità e poco interessanti per il pubblico.

La vostra analisi è molto interessante e ci spinge a farvi un'ulteriore domanda: prendendo in esame i dodici mesi del 2008, quali sono state le piattaforme che vi hanno portato un fatturato maggiore?

PP: In base a un'analisi interna del sell out, c'è stato un sostanziale equilibrio tra le varie piattaforme: PS3, PS2 e DS hanno registrato risultati simili, mentre l'Xbox 360 è andata meglio di quanto pensassimo, probabilmente per il prezzo notevolmente ridotto per una console 'next gen'. È stata una vera sorpresa, probabilmente anche per Microsoft! [ride] L'offerta del DS ha riportato risultati altissimi nei primi cinque mesi dell'anno, con titoli come *Baby Pals*, *Ratatouille* e alcuni altri giochi su licenza, fino a una flessione significativa registrata a settembre. La PS2 è stata abbastanza costante: è indubbiamente un prodotto ormai in declino, ma risulta ancora interessante per prodotti come *WWE*. Verso la fine dell'anno siamo riusciti poi ad alzare il fatturato con *Saints Row 2*. Per riassumere, se su Wii abbiamo venduto poco e su Xbox 360 abbiamo raggiunto una via di mezzo, i migliori risultati sono arrivati su PS3, PS2, PSP e, soprattutto nel primo periodo, su DS.

Secondo voi, in questo momento, l'industria dei videogiochi sta vivendo di riflesso la grande crisi economica globale o è in controtendenza?

PP: In Italia il mercato dei videogiochi ha registrato una crescita in valore a due cifre, un aumento del 15 per cento nel 2008 per quanto riguarda il settore software. E questo indica sicuramente che non si tratta di un mercato in crisi. Certo, a livello macroscopico le cose sono molto più complesse e senza dubbio la crisi impatta in qualche modo sul nostro mercato.

JH: In parte ci sono e ci saranno delle influenze. THQ stessa, a livello globale, ha ad esempio effettuato una ristrutturazione aziendale, chiudendo quattro studi di sviluppo. Probabilmente si tratta di una misura che sarebbe stata presa in ogni caso, a seguito di una ri-focalizzazione della politica di business; ma sicuramente la crisi accentua questi effetti.

Spostandoci negli Stati Uniti, stiamo assistendo a grandi fusioni, come quella tra Activision e Vivendi, e a politiche aggressive come quella di Electronic Arts, società che peraltro si dice potrebbe essere presto acquistata dalla Disney. Che linea ha adottato un colosso americano importante come THQ per rispondere al momento economico attuale?

JH: Come ha già detto Paolo, THQ sta rispondendo su quattro fronti: su quello del gioco hardcore realizzeremo meno titoli di maggior qualità, anche se ciò dovesse significare un posticipo dell'uscita del videogioco, abbandonando la rigidità delle

"Quella della distribuzione è sicuramente una delle realtà più complesse in Italia: chi si reca a comprare una bambola si ritrova ad acquistare anche Saints Row 2!"

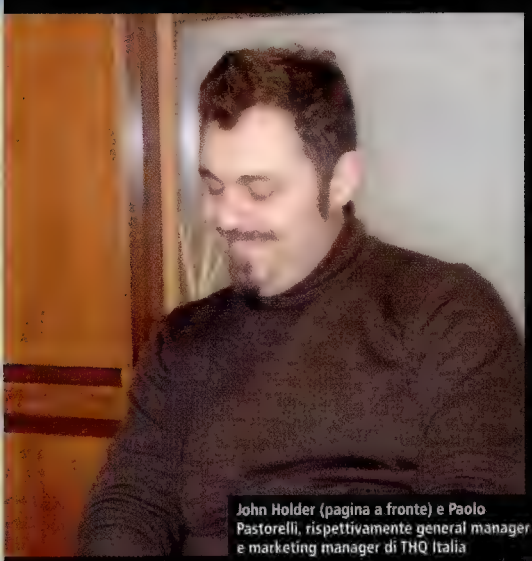
A differenza di *WWE*, *UFC* sarà molto più realistico e vedrà l'inserimento di arti marziali nel corso dei vari combattimenti.

pubblicazioni vissuta in passato. Si tratta di un cambiamento importante perché l'uscita del prodotto e il flusso di vendite vengono messi in secondo piano rispetto al raggiungimento di un più elevato livello qualitativo.

Per quanto riguarda il mercato per ragazzi, ci stiamo focalizzando su titoli un po' più deboli perché finora il mercato è stato frammentario e diviso in tanti brand, mentre adesso vogliamo puntare su giochi che raggiungono un certo profitto.

THQ è poi leader mondiale dei giochi di wrestling e di combattimento e mira a mantenere questo primato anche allontanandosi leggermente dal genere tradizionale trattato con prodotti come *UFC* (*Ultimate Fighting Championship*), un gioco di combattimento con elementi di arti marziali, molto più realistico e violento di *WWE*. Infatti, nonostante molti pensino che sia tutto vero, in realtà noi sappiamo benissimo che il wrestling è solo spettacolo!

Infine, un progetto a lungo termine è sicuramente quello di spostare i brand più importanti nell'online. Già alcune iniziative sono state prese per *Company of Heroes*, mentre il prossimo grande progetto è il mondo di *Warhammer Online*, che probabilmente giungerà nel 2011. L'online è però un settore piuttosto competitivo, che tende a essere dominato da un paio di attori al massimo in contemporanea: qualche anno fa era *EverQuest* di Sony a farla da padrone, oggi invece il predominio assoluto è in mano a *World of Warcraft*; ben diverso dal mercato tradizionale, in cui possiamo trovare centinaia di titoli.



John Holder (pagina a fronte) e Paolo Pastorelli, rispettivamente general manager e marketing manager di THQ Italia

Parlando del supporto fisico del videogioco, dopo il DVD sarà il Blu-ray il vero nuovo standard oppure ci troveremo direttamente a gestire la digital delivery?

PP: Il mio parere personale è che disporremo del supporto fisico ancora per un po' di tempo e non passeremo direttamente alla digital delivery. Dopo il testa a testa con l'HD-DVD, il Blu-ray potrebbe essere il prossimo standard, ma dipenderà in gran parte dalla successiva generazione di console. Sicuramente la dimensione online diventerà un elemento sempre più importante, tanto che lo stesso *GTA IV* ha messo a disposizione la propria estensione direttamente sul Live.

Come coniugate la scelta di meno titoli di grande qualità con l'acquisizione della licenza di *50 Cent*?

JH: [ride] *50 Cent*, innanzi tutto, non è sviluppato da THQ o da uno dei suoi studi, quindi è in qualche modo esterno alla nostra politica. Ad essere onesto, l'acquisto della licenza di *50 Cent* è stata semplicemente una scelta tattica per riempire uno spazio vuoto: era un brand già sul mercato a livello economico si è ritenuto che valesse la pena acquistarlo.

PP: E comunque, l'acquisizione della licenza risale allo scorso anno fiscale, a prima cioè che stabilissimo le linee guida della nuova politica. Un retaggio del passato, insomma [ride].

THQ ha pubblicato anche titoli dai contenuti forti e adulti come *Saints Row*. Relativamente alla questione della legittimazione dei videogiochi nel trattare tematiche di questo genere, non vi sembra che l'atteggiamento di 'tutela dai videogiochi' tenuto da parte dei governi di tutto il mondo, negando la possibilità di sviluppare e commercializzare un gioco adulto, stia raggiungendo livelli esagerati?

JH: Secondo me, se qualcuno vuole realizzare un gioco adulto per un pubblico adulto, deve essere libero di farlo. E credo che la Costituzione, in Italia, permetta agli adulti di acquistare ciò che vogliono, come avviene ad esempio nel caso di prodotti pornografici. Il problema è un altro: ammesso che le persone al di sopra dei diciotto anni siano libere di acquistare ciò che vogliono, come possiamo evitare che un prodotto con contenuti adulti non venga acquistato da un quindicenne? Per me si tratta anzitutto di un problema di disciplina all'interno della famiglia: se non si vuole che i figli giochino con giochi adulti o che guardino film pornografici, sta al genitore regolare la fruizione dei contenuti di entertainment. Certo, anche i negozi hanno la loro responsabilità e vanno previste delle sanzioni in caso di vendita di un prodotto adulto a un minorenne; ma non penso che l'unica soluzione sia penalizzare i canali di distribuzione.

PP: Il nostro compito è informare il fruitore, attraverso campagne informative e la presenza nel punto vendita, degli strumenti che ha a disposizione per monitorare i contenuti violenti, come il PEGI. L'importante è che il genitore sia in grado di conoscere le caratteristiche del gioco e che affianchi il figlio nella fruizione del medium videoludico; è un problema che si ritrova a maggior ragione nelle opere cinematografiche, dove il grado di realtà è di gran lunga superiore rispetto a quello rappresentato nei videogiochi. Il gore di *Gears of War*, ad esempio, in certi casi è tanto surreale da apparire comico!

Il videogioco è quindi anche un mezzo di espressione culturale e artistica del pensiero. Secondo voi, a che punto è il riconoscimento di questo status e quanto ancora deve essere fatto in questa direzione?

JH: Secondo me si tratta di un problema generazionale. Mio figlio di diciannove anni, ad esempio, è un videogiocatore, e tutti i suoi amici sono appassionati di videogiochi: il medium videoludico fa parte della loro cultura e ne parlano così come parlano di musica, calcio e altri hobby.

Dobbiamo comunque essere realistici e riconoscere che il videogioco è prima di tutto divertimento e intrattenimento forse ancor più del cinema, dove troviamo anche opere di autori impegnati. Non ho ancora visto l'equivalente di un film *d'essai* in un videogioco, ma in quel caso non saprei neanche che tipo di successo potrebbe riscontrare.

PP: Lo sguardo dell'Italia verso la modernità artistica è un problema che non riguarda solo il videogioco ma tutte le forme d'arte, forse a causa di un retaggio storico talmente ampio che impedisce di cogliere le espressioni artistiche contemporanee. Per me il videogioco rimane comunque divertimento: va bene scendere qualche volta in profondità, ma penso sia giusto dargli uno spessore culturale e artistico secondo il livello che questo medium può effettivamente sopportare.

MANOVRE ORCHESTRALI

L'ATTENZIONE AL DETTAGLIO DI KILLZONE 2 SI ESTENDE ALLA SUA COLONNA SONORA, COME SCOPRIAMO NELLA NOSTRA VISITA AGLI ABBEY ROAD STUDIOS

Il suono colpisce al cuore non appena la sessione di registrazione ha inizio. Il nostro torace vibra con una potenza che va ben oltre il brutale e sordo tonfo provocato da un basso in uno squallido club, e sorprendenti acuti testano i limiti del nostro udito. Ascoltata dal vivo, la musica orchestrale è sopraffacente, specie quando viene eseguita nello Studio Uno degli Abbey Road Studios. Grazie alle file di pannelli isolanti che pendono dall'alto soffitto e alle studiate angolazioni delle pareti tutt'intorno, l'acustica di questa sala, la cui fama è decisamente di buon auspicio per la produzione Guerrilla, rende ogni nota la più nitida che abbiamo mai sentito. Ci rendiamo conto di quanto raramente si ascolti musica non amplificata. Questo è il suono nella sua forma naturale: puro e vibrante.

E tuttavia alle orecchie ci giunge solo una metà dell'orchestra. Nel giorno in cui visitiamo lo studio, fiati e ottoni si sono riuniti per la seconda e ultima sessione di registrazione per i 28 minuti di musica delle cut scene di *Killzone 2* [vedi la recensione a pagina 088]. Quello stesso pomeriggio il coro arriverà per eseguire le sue parti prima della fine della sessione alle 10 di sera. Ventotto minuti non sembrano poi molti, ma il programma è impietoso per i due giorni previsti e quando arriviamo nel pomeriggio sono già in ritardo. Il compositore **Joris de Man**, autore delle colonne sonore del primo *Killzone* e dell'episodio per PSP *Killzone: Liberation* in qualità di membro fondatore di Guerrilla Games, ha dovuto riaggiustare in fretta l'orchestrazione di alcune sezioni dello spartito eseguite diversamente durante la sessione del giorno precedente, dedicata alla registrazione degli archi. Il direttore

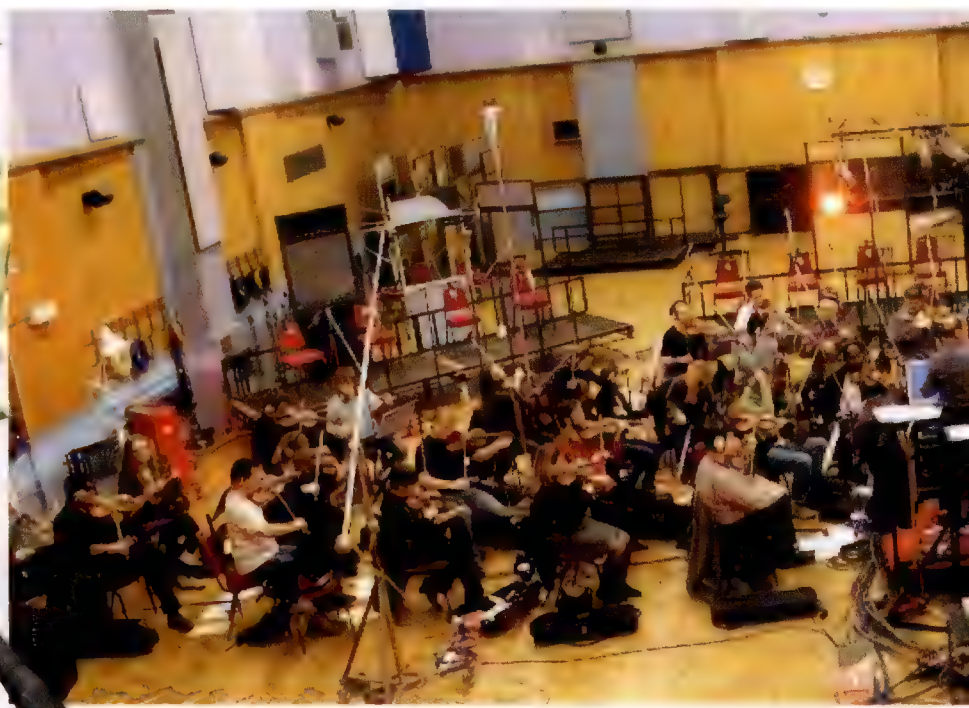
A destra: Marc Canham (sinistra) e Joris de Man dirigono una sessione nella sala controllo dello Studio Due degli Abbey Road Studios. Al centro: il direttore Jon Williams esamina un punto dello spartito

dell'orchestra, **Jon Williams**, trova la sessione particolarmente faticosa per via della frattura alla clavicola che si è procurato un paio di settimane prima.

Ma assistendovi da una balconata sopra la sala controllo lo spettacolo è incredibile. Anche senza archi e coro, la musica è corposa, violenta e drammatica, con acute trombe a intervenire nelle frasi dell'ultimo pezzo del giorno, la Marcia degli Helghast. All'estremità opposta della scala si trovano i profondi, bassi e maligni latrati di un cimbasso, ma nella partitura c'è posto per quasi qualunque strumento, da un triste oboe a una drammatica processione di corni. Williams completa un'altra presa e attende pazientemente che de Man e i tecnici nella sala controllo confermino nelle sue cuffie che tutto si è svolto secondo i piani. I musicisti si rilassano. Abbigliati in modo tradizionale e generalmente di mezz'età, sono tutti concertisti e molti suonano, principalmente, per la London Symphony Orchestra. Non ci si può impedire di chiedersi, come sempre avviene in questi casi, cosa pensino loro, che non sono certo giocatori, del fatto che stiano eseguendo della musica per un videogioco.

Infine, a due minuti dallo scadere del tempo a disposizione per i fiati, la sala controllo conferma. L'imponente spazio dello Studio Uno si riempie improvvisamente del vociare dei musicisti che rinfoderano i loro strumenti prima di andare a recuperare le giacche. Sebbene siano stati i Beatles, che registrarono gran parte dei loro albi nel più piccolo Studio Due, a rendere famosi gli Abbey Road Studios, essi sono stati in realtà fondati nel 1931 per la casa discografica EMI. Con tutta l'attrezzatura d'altissimo livello qui utilizzata e il peso della Storia musicale incisa tra queste mura coperte d'isolanti sonori, lo Studio Uno ha un odore in realtà leggermente stantio, il suo consunto pavimento a parquet disseminato di caloriferi e pile di piattaforme per permettere alle orchestre di sedersi e circondato da rotoli di filo appesi alle parti basse dei muri, che innalzandosi verso il soffitto assumono una tonalità beige.

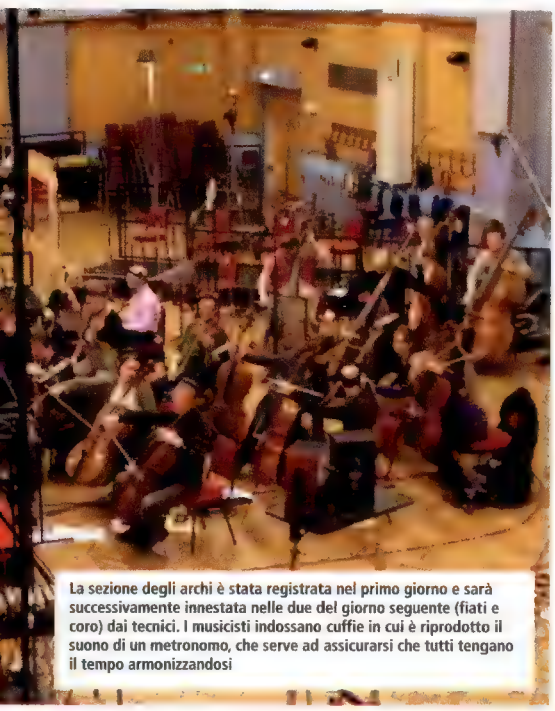
"Quando si lavora con personaggi animati non si arriverà mai, per quanto possano essere stupefacenti, al livello di un attore reale"

La sala controllo, che s'irradia da un grosso e complicato mixer, è più calda. Mentre il team prepara lo studio per il coro che arriverà a momenti ci appartiamo con de Man, Williams e **Marc Canham**, anch'egli compositore ma presente per assistere le sessioni in qualità di dirigente, assieme a Williams, di Nimrod Productions, una compagnia che aiuta gli sviluppatori a creare musica originale per i videogiochi. È stata Nimrod ad assemblare l'orchestra, ad affittare lo studio e a ingaggiare i tecnici. Tutto, come scopriamo, all'ultimo minuto. Sebbene de Man avesse previsto delle sessioni in uno studio di Praga, quando giunse il tempo alcune cut scene non erano abbastanza complete da consentire la registrazione della musica. Persa l'opportunità delle sessioni, il team si era preparato ad accontentarsi di tracce MIDI per le cut

scene. "Poi Sony disse che si trattava di un titolo tripla A e che per questo sarebbe stata necessaria una colonna sonora tripla A: a questo punto contattammo Nimrod, che è molto esperta nell'organizzare cose del genere con un preavviso minimo", dice de Man.

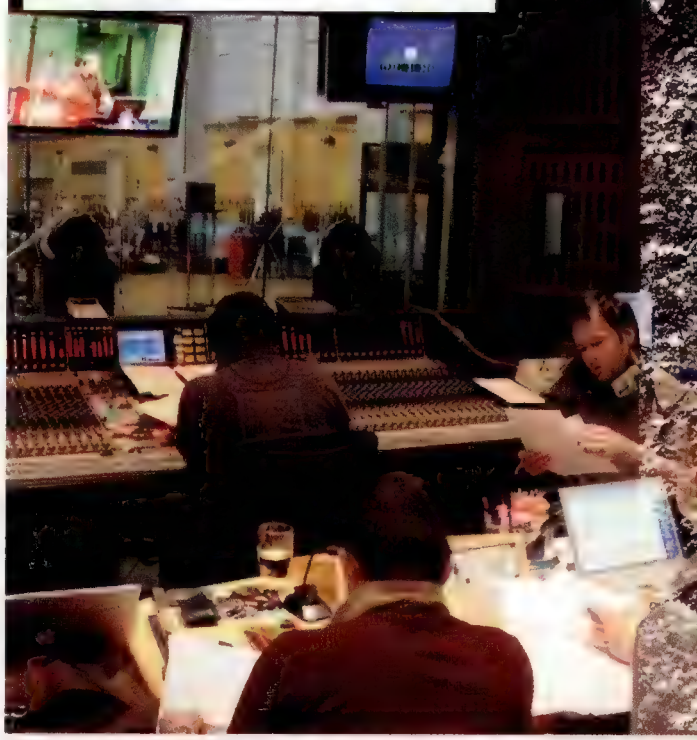
Fu un enorme sollievo. Per de Man, la cui colonna sonora per l'originale *Killzone* era orchestrata, la registrazione dal vivo è fondamentale per le cut scene. Non ha problemi con la musica MIDI in-game, più semplice da realizzare in modo che risponda alle azioni del giocatore e alle sequenze scriptate, ma le cut scene richiedono per forza di cose l'aumentata profondità emotiva garantita dalla musica dal vivo. "Avevamo previsto fin dall'inizio che per le cut scene avremmo impiegato un'orchestra dal vivo, perché ci vuole quella intensità emotiva", dice con un leggerissimo accento olandese (dopo essere diventato freelance, vive ora in Regno Unito). "Quando si lavora con personaggi animati non si arriverà mai, per quanto possano essere stupefacenti e nemmeno in una produzione Lucasfilm o Pixar, al livello di poter paragonare la loro risposta emotiva a quella che si ricaverebbe da un attore reale. Per questo dev'essere la musica a colmare questo divario con uno sforzo extra".

Ma pur con tutto quello che le orchestre dal vivo possono palpabilmente portare al medium, de Man e Canham credono fermamente che sviluppatori e publisher non investano abbastanza nelle stesse. Da qui deriva, forse, il ritardo nella registrazione delle musiche di *Killzone 2*. "Resta sempre un ripensamento e il budget, quando lo si confronta in percentuale alle colonne sonore dei film, è sotto lo standard", dice Canham con veemenza. "Ci si aspetterebbe di spendere un budget hollywoodiano tripla A su un gioco tripla A, che è il motivo per cui siamo qui per due giorni, con due minuti restanti alla fine della sessione".

"Ieri abbiamo registrato 28 minuti in sei ore, che è... be', ambizioso", aggiunge Williams. "Abbiamo dovuto assegnare gli archi a un giorno e gli ottoni a un altro, ma la registrazione di una colonna sonora meriterebbe che tutti si trovassero assieme, completi di percussioni, per quattro o cinque giorni". Questo, secondo Canham, sarebbe stato il tempo dedicato alla registrazione della stessa quantità di musica per un film.

Se paragonata alla fedeltà della riproduzione grafica, alla musica dei

La sezione degli archi è stata registrata nel primo giorno e sarà successivamente innestata nelle due del giorno seguente (fiati e coro) dai tecnici. I musicisti indossano cuffie in cui è riprodotto il suono di un metronomo, che serve ad assicurarsi che tutti tengano il tempo armonizzandosi

Ogni fase è seguita da un silenzio durante il quale la sala controllo verifica con Williams se il risultato è accettabile o sia necessario un altro tentativo. Nel secondo caso tocca a Williams, entro ristretti limiti di tempo, spiegare ai musicisti come risolvere il problema



ESPLOSIONI SONORE

Al di fuori della musica in sé, Lavin e il suo team stanno applicando una serie di effetti di post-elaborazione al sonoro, così da aumentare la maestosità del gioco. Nel dettaglio, in linea con la storica focalizzazione di Guerrilla sulla perizia tecnica, il titolo potrà associare fino a quattro diversi filtri a ciascun suono, cambiandolo a seconda della distanza della fonte dal giocatore, del ray casting per fondere i riverberi, del deterioramento e dell'inviluppo che dipende dalla diffusione in uno spazio aperto o chiuso: tutto viene generato in 7.1 nativo. Inoltre, per rispondere a una delle principali critiche rivolte all'originale *Killzone*, sono state registrate 17.000 righe di dialoghi per evitare la ripetizione, con il coinvolgimento di un numeroso cast per i soldati alleati e quelli nemici.

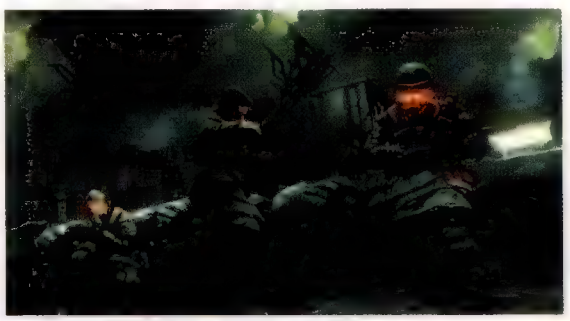
videogiochi viene regolarmente concessa una considerazione minima da sviluppatori, publisher e, bisogna dirlo, informazione e consumatori. Ma, secondo le parole di Williams, la situazione sta migliorando: i budget crescono e la sua compagnia accetta sempre più lavori. Continua nonostante tutto la tendenza generale all'emancipazione per i compositori interni ai team di sviluppo, mossa compiuta dallo stesso de Man. Sebbene dice che per la musica nei videogiochi vi siano sia pro che contro, gran parte dei suoi commenti ricade nella prima categoria. I compositori interni, in fondo, riescono a capire meglio i giochi per cui scrivono musica. "Si può rimanere coinvolti in altri aspetti del gioco", dice. "Questo vuol dire che la musica aderisce allo svolgimento del gioco in maniera più coesa e complessa di quanto succederebbe se si arrivasse solo alla fine e si inchiodasse una manciata di pezzi al gioco".

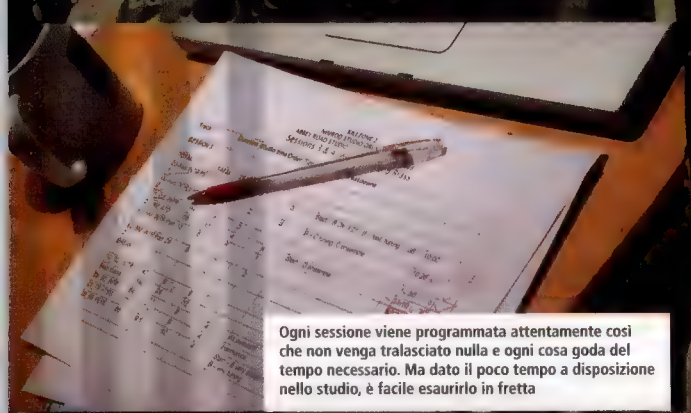
I musicisti sono inoltre fondamentali per la programmazione relativa alla musica in-game. "*Killzone 2* possiede un sistema di musica interattiva parzialmente sviluppato da Sony London", dice de Man. "Ma per farne il miglior uso possibile occorre un musicista nell'organico: come si farà, altrimenti, a provare le cose? Un musicista interno potrebbe offrire una sua prospettiva, che mancherebbe avendo solo un gruppo di programmatori. Sony London possiede un certo numero di posizioni interne, ma non penso siano abbastanza".

Canham controbatte: "Alle volte gli interni sono sound designer, compositore, addetto al mixaggio e tutto il resto in una sola persona, una ricetta pessima per migliorare la musica videoludica. Capiscono dunque che delegando il lavoro ad aziende di outsourcing otterranno un più alto standard qualitativo e di specializzazione".

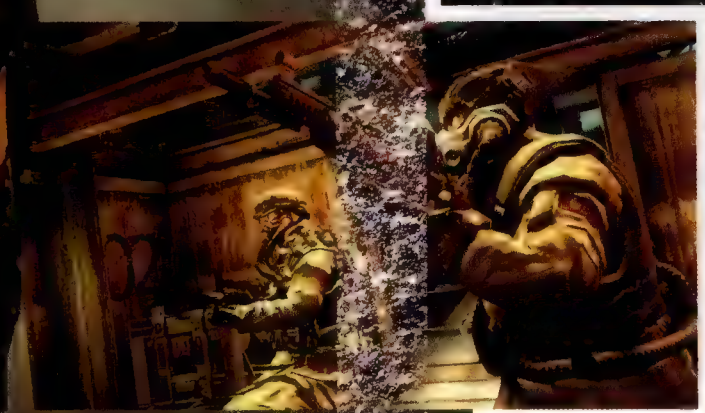
"Questo è importante anche per variare: se la posizione è coperta internamente, cosa fare quando si vorrà uno stile per cui quel particolare musicista non è portato?", concorda in questo de Man. "Penso che la

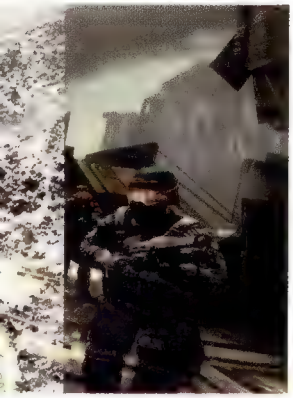
Canham riceve un messaggio di testo proveniente da uno dei musicisti del turno precedente. Gli dice che è stata una delle sessioni più gratificanti in cui abbia mai suonato





Ogni sessione viene programmata attentamente così che non venga tralasciato nulla e ogni cosa goda del tempo necessario. Ma dato il poco tempo a disposizione nello studio, è facile esaurirlo in fretta





cosa più importante sia il coinvolgimento, ovvero riuscire a essere coinvolti e a fare scambio con i designer, non semplicemente arrivare alla fine e fare il minimo sindacale. Io stesso sono un esterno, ora, e realizzare appropriatamente una musica da esterni è fattibile".

Il coro arriva e la sala controllo ferve nuovamente d'attività: occorre far assumere loro le giuste posizioni nello studio in tempo per rispettare la tabella di marcia. Ci ritiriamo nella sala d'attesa soprastante dove **Mario Lavin**, direttore del sonoro di *Killzone 2*, supervisiona il procedimento. Ci spiega che le composizioni di de Man per la musica in-game sono il risultato di numerose sessioni di verifica nei livelli assieme ai designer alla ricerca di punti da migliorare, che avessero troppa musica o troppo poca. "Non è Killzone: Il Musical", ci dice. Lo stesso sistema di musica dinamico si basa su molti fattori, dalla posizione dei personaggi controllati dall'IA a quella del giocatore nel livello, legge il numero di IA a schermo e modifica l'intensità di conseguenza.

La pausa nelle registrazioni è il nostro segnale: dobbiamo andare. Mentre passiamo oltre la porta della sala controllo, Canham riceve un messaggio di testo proveniente da uno dei musicisti del turno precedente. Gli dice che è stata una delle sessioni più gratificanti in cui abbia mai suonato. Cosa pensano dunque i musicisti del fatto di registrare musica per uno sparatutto in prima persona fantascientifico? "Al momento è una novità, vero?", dice Williams. "Penso siano disposti a lasciarsi conquistare. È nuovo e interessante per loro, e penso che pensino sia intraprendente e un buon segno". Perché è un nuovo mercato in cui impiegare le loro abilità? "Anche per la qualità: sono al top nel loro campo e alcuni appartengono a una generazione che probabilmente non è cresciuta con i videogiochi. Penso siano stupiti dall'impegno e dai budget stanziati, oltre che dalla qualità, e che quindi siano lieti di esserne parte e desiderino farlo di più".

Phil Harrison & David Gardner

Da encefalogramma piatto a visionaria dell'online, Atari sta riprendendosi, con due noti nomi dell'industria a guidare il cambiamento. Cosa ci attende ora?

Dopo aver oscillato per due anni sotto la soglia del prezzo minimo nel listino delle azioni NASDAQ, Atari sta lentamente risalendo il baratro. Ma se la spietata ristrutturazione della società madre Infogrames ha portato alla stabilità, solo lo scorso anno essa ha finalmente abbracciato una nuova visione. La nomina a gennaio 2008 del CEO **David Gardner**, per 25 anni in EA, è stata rapidamente seguita da quella del presidente **Phil Harrison**, prima a capo dei Sony Worldwide Studios. Poi è arrivato Jeff Reese, precedentemente direttore marketing di SCEA, e a settembre Paulina Bozek, lodata director di *SingStar*.

Nessuno ha perso tempo a far sentire la propria presenza. Bozek dirige adesso un nuovo studio ad Hammersmith dedicato ai giochi online massmarket. Harrison e Gardner, nel frattempo, hanno parlato abbondantemente del futuro dei videogiochi e del delicato ruolo rivestito da Atari in esso. Oltre a un aumentato supporto di tool accessibili come Unity, Harrison vorrebbe vedere il sistema di profitti dello sviluppo moderno allontanarsi da lanci ad alto rischio e frenetiche attività di PR. Il processo di design, aggiunge, ha bisogno di una cura sempre maggiore a ogni stadio superato.

Il piano si è ampliato in occasione dell'evento Live di Atari, tenutosi lo scorso dicembre a Londra, durante il quale il focus si è spostato sulle ambizioni per l'online e sul supporto ai rivenditori tradizionali. Oltre ad aver portato *Eve Online* sugli scaffali in varie forme materiali, dalla versione base a romanzi e modellini, Atari ha prodotto una versione in scatola del *Sam & Max* di Telltale e ha pianificato ulteriori uscite per le hit di Q Entertainment *Rez HD*, *Every Extend Extra* e *Lumines Live*. Questa scelta, secondo Atari, sfrutta al meglio una rete di distribuzione globale che, in un territorio come in un altro, si relaziona con chiunque, da Ubisoft a EA. In attesa dell'imminente annuncio di un nuovo incremento dei guadagni dopo i 3,5 milioni di dollari [2,6 milioni di euro] di profitto nel primo trimestre dell'anno, Atari sta inoltre rafforzando una collaborazione a lunga scadenza con Namco Bandai. Abbiamo scambiato due parole con Harrison e Gardner qualche momento dopo la keynote in cui sono stati presentati vari giochi in arrivo, tra cui *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* [vedi pagina 032], *Ghostbusters* [vedi pagina 028] e *Demigod* [vedi pagina 037].

Phil, qual è stato il sentimento che ha accompagnato l'abbandono di Sony? Di missione compiuta?

> "A 37 anni ho pensato che se non lo avessi fatto adesso sarei arrivato ai 50 dicendomi: 'Sai una cosa? Avrei voluto prendere quella decisione'"

Phil Harrison: È davvero difficile parlare della decisione che ho preso, in parte perché si tratta di una questione molto personale e in parte perché non credo sia necessario dire cose negative di amici e colleghi. Preferisco parlare della nostra opportunità senza montare nessun caso.

Non siamo in cerca di nulla di scandaloso, davvero.

David Gardner: Rispondo io. Diciamo la verità, la decisione è arrivata perché quelli non volevano chiamare la console PhilStation 3. Tu ti sei arrabbiato di brutto e hai mollato tutto.

PH: Lasciami rispondere in modo positivo. Dopo 15 anni e mezzo di lavoro in una grande società, ho pensato che fosse giunto il momento di accogliere una nuova sfida e ho sempre voluto fare qualcosa di tipo imprenditoriale. Ho sempre rispettato i miei amici che hanno fatto scelte simili. E, a 37 anni, ho pensato che se non lo avessi fatto adesso sarei arrivato ai 50 dicendomi: "Sai una cosa? Avrei voluto prendere quella decisione". Era giunto il momento che mi mettessi alla prova, e lavorare con David era un'ottima opportunità per portare alla luce una visione condivisa da entrambi.

Abbiamo pranzato insieme e, tra l'antipasto e il primo, l'abbiamo deciso. Era ovvio che condividevamo gli stessi obiettivi e la stessa positività verso il cambiamento dell'industria. Se fossimo stati in grado di abbracciare una visione più aggressiva o comunque accelerata di questa evoluzione naturale avremmo dato un'opportunità unica a noi stessi, alla compagnia, alla gente che lavora con noi e al team che ci siamo costruiti attorno.

A quel tempo i problemi di Atari erano parte di questa visione, qualcosa come una sfida?

Phil Harrison, presidente e direttore generale delegato di Infogrames

David Gardner, presidente, CEO e direttore creativo di Infogrames

PH: Questa non sarà una novità, ma il piano originale era avviare una nostra società. È stato studiando questo processo che David si è imbattuto nella compagnia di gestione che possedeva il pacchetto di maggioranza di Infogrames. Quindi abbiamo deciso di prendere la nostra visione di *tabula rasa* e di applicarla ad Atari.
DG: L'unica cosa che voglio aggiungere è che, mentre noi possedevamo questa grande visione e buone opportunità per fare soldi, Atari ha portato due elementi aggiuntivi: denaro e franchise già esistenti. Se guardassimo a due anni nel futuro, saremmo andati più lontano senza risorse iniziali o con Infogrames e i suoi problemi, alcune risorse e un certo potenziale? Abbiamo sentito che sì, avremmo dovuto lavorare sodo nel breve termine, ma alla fine avremmo avuto qualcosa di molto più grande tra le mani, e per molte più persone.
PH: Esatto.
DG: Attraversiamo il fuoco! [Si ricompone] Scusate.

Bisogna stare attenti a usare l'espressione 'casual game' con voi: pensate non sia particolarmente chiarificante.
PH: Non osare, amico.

Ok. Ma come s'inserisce una collezione da rivendita come Q3 [pronunciato 'Cubed'] nei vostri piani per la creazione di un brand per l'online? Pensate così di gettare un ponte tra le due cose?
DG: Be', è nel nostro DNA aziendale. La verità è che la nostra società ha un consistente giro d'affari mondiale legato alla distribuzione tradizionale, che produce soldi e coinvolge 50.000 negozianti. Quando Phil e io abbiamo avviato il tutto, pensavamo all'estremo opposto, al totalmente digitale, a prodotti che non avevano nulla di fisico. Quando abbiamo unito queste due proposte è emerso qualcosa del tipo: "Wow, in effetti abbiamo un'azienda con una capacità di distribuzione globale. Come possiamo utilizzarla?".

Una delle cose di cui ci siamo resi conto parlando ad altre aziende, moltissime delle quali coreane, è che laddove alcuni Paesi posseggono infrastrutture talmente efficienti da non aver mai avuto bisogno della rivendita fisica, in Occidente i giochi stanno passando all'universo del gigabyte. È quindi più veloce andare al GameStop, comprare un gioco, portarlo a casa e installarlo piuttosto che aspettare, qualunque larghezza di banda si possa utilizzare. Abbiamo una grande risorsa sottosfruttata (la nostra rete di distribuzione globale) e la gran parte del mercato si basa ancora sul negozio tradizionale. Quindi ci siamo sintonizzati. Dov'è diretta la rivendita? Non lo so. Ma mi entusiasmo parecchio quando vedo qualcosa come *Eve*, che è più di un videogioco. È una sorta di cultura, e penso sia uno stato interessante per il commercio al dettaglio. Stavo chiacchierando con Jim Wilson [presidente di

Atari negli Stati Uniti] quando mi ha detto che i GameStop stanno inserendo delle aree di gioco e trasformandosi in una via di mezzo tra un PC cafe e un negozio di videogiochi dove possono anche svolgersi dei tornei. È qualcosa di più rispetto al vendere semplici confezioni.
PH: E naturalmente si sta parlando anche della possibilità di vendere contenuti scaricabili nei negozi, cercando di colmare appunto il gap...
DG: Ma con l'obiettivo di raggiungere potenzialmente clienti diversi. Alcuni degli hardcore gamer in *Eve* avranno un'ottima familiarità con la vendita al dettaglio. Poi ci sono altre categorie demografiche, come i bambini e le ragazze, che si muovono sostanzialmente nel web. O perché sono intimiditi dai negozi di computer, oppure perché non hanno il permesso di andarvi o non hanno il controllo sui soldi che spendono.
PH: C'è una generazione di bambini nati a partire da oggi, ma non solo, che non comprerà mai un prodotto multimediale fisico, ne sono sicuro. Non acquisteranno mai un DVD o un CD, né compreranno mai un videogioco in scatola.
DG: Avete visto il discorso del ragazzo di Namco Bandai su *Tekken*? Avete visto da dove stava leggendo i suoi appunti? Dal cellulare. Noi avevamo appunti *scritti su carta*. È così anacronistico.
PH: Pensateci. Se avete fratelli, sorelle, nipoti sui dieci anni... non consumano i media in modo fisico. Li consumano solo in modo digitale. Così, mentre i modelli economici diventano più stabili e le piattaforme di distribuzione più sicure e affidabili, oggi sta nascendo una generazione che non comprerà mai e poi mai un prodotto in negozio. Ora, questo non significa che all'opposto estremo della scala vi siano persone della nostra età o più anziane che passeranno immediatamente al digitale. Quindi il modello della distribuzione al dettaglio e la visione dell'online procederanno mano nella mano.

Avete parlato di archiviare alcuni prodotti inadatti al brand di Atari o comunque non fattibili. Cosa li ha resi tali?
PH: Si è trattato innanzi tutto di una questione di qualità. E, di conseguenza, di una questione economica, perché non avremmo venduto copie sufficienti ad avere un ritorno sull'investimento. In un paio di casi abbiamo archiviato prodotti che non avrebbero palesemente avuto un posto nel futuro della società sul lungo termine.

Forse comprensibilmente, avete anche enfatizzato spesso la riconoscibilità del brand di Atari. Il suo marchio, però, è ancora spesso associato all'era di Nolan Bushnell e al retrogaming...
PH: Dipende con chi parli.
DG: Un sacco di persone pensano alla musica quando si parla di Atari.
PH: Esatto, la generazione di mezzo. O magari a una maglietta in un festival rock.

Ma non avete paura di dipendere dal brand piuttosto che reinventarlo?
DG: Senza dubbio abbiamo assolutamente bisogno di reinventarlo. Non possiamo permettere che la nostra Atari sia qualcosa di 'rètro', e oggi è proprio così. Ma, sapete, moltissimi brand vengono rilanciati, e basta osservare il campo della moda. Prada era qualcosa che associavamo all'abbigliamento delle nostre nonne, no? E invece hanno improvvisamente cominciato a cambiare tessuti e stilisti. Dovrà essere così. Ma, ancora una volta, si tratterà di una lunga catena di eventi in cui il prodotto sarà cruciale; dunque, pur essendomi fatto un'idea ragionevole dell'obiettivo, preferisco vedere le cose in successione graduale.

> "C'è una generazione di bambini nati oggi che non comprerà mai un prodotto multimediale fisico, ne sono sicuro"

PH: E io penso sia importante puntualizzare la distinzione tra logo e brand. Un logo è fatto di pixel; un brand è un sentimento, un'emozione. È qualcosa in cui le persone hanno fiducia o qualcosa che amano, e dobbiamo riguadagnare la fiducia di tutti quelli che ci seguono, primi tra tutti i giocatori, perché penso che siano i più importanti; poi vengono i media, i negozianti, i partner d'affari e gli sviluppatori. Stiamo facendo passi da gigante, ma non siamo così arroganti da dire di essere già arrivati.

L'aspetto 'rètro' continuerà a giocare un qualche ruolo?
DG: Un ruolo minore.
PH: Si, non è uno degli aspetti di primo piano per noi.
DG: Ma c'è. Voglio dire, non puoi cancellare la tua Storia, giusto?
PH: Ma oggi non ci avete certo visto presentare giochi come *Asteroids*, *Breakout* o *Pong*.
PG: In realtà pensavamo di chiamare la società Pong Distribution. O, vista la nostra partnership con Namco Bandai, forse Pac-Man.
PH: Pong Distribution sarebbe un grande nome per una società di profumi. [Pausa] Ma sarebbe un po' troppo inglese, vero?

IN PROFONDITÀ

RANDY SMITH INDOSSA OCCHIALINI ROSSI E BLU ALL'EVENTO INDIE ORGANIZZATO DA KOKOROMI

Sono nella più importante galleria d'arte e musica nel distretto più alla moda di una delle città più palpitanti del globo, e sto giocando. Non sono da solo, dal momento che la sala è rumorosissima e straripante di giovani studenti, artisti locali, semplici curiosi e, ovviamente, sviluppatori di ogni genere. Il Montreal International Game Summit (MIGS) è terminato appena un'ora fa, e adesso siamo chiusi in uno spazio buio disseminato di teli da proiezione sui quali vengono giocati i titoli più recenti del mondo. Questo è il GAMMA.

Ignaro del concetto di integrità giornalistica, ho chiesto più e più volte a Heather Kelley di procurarmi delle consumazioni gratis. Kelley non è solo un'amica di vecchia data e una ex collega, ma anche un membro di Kokoromi, il gruppo che organizza l'evento, assieme a Cindy Poremba, Damien Di Fede e Phil Fish, anche loro miei buoni amici. Nonostante questo, dovreste fidarvi della mia imparzialità. Sono interessato esclusivamente a mostrare la pura verità e ad ottenere buoni drink.

GAMMA esibisce le opere di un pugno di zelanti sviluppatori indipendenti che hanno avuto appena un paio di mesi per produrre un gioco basato su un tema singolo scelto annualmente. Solo i migliori vengono selezionati per essere mostrati e giocati questa notte. Il tema di quest'anno sono le immagini stereoscopiche, ed è il motivo per cui stiamo tutti indossando buffi occhialini rossi e blu e guardiamo in alto come se stessimo vedendo il futuro.

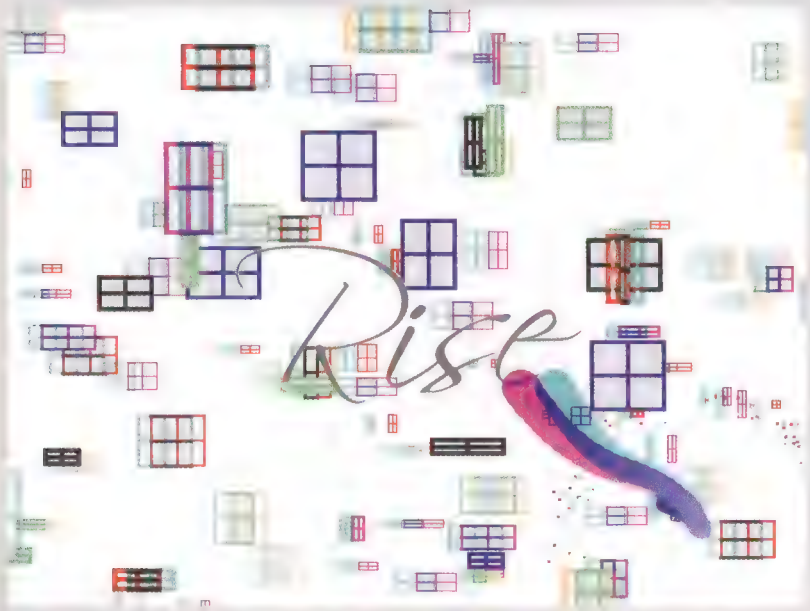
Forse il pienone è dovuto al fatto che i presenti sperano di giocare il prossimo *Passage*, la piccola ma potente opera artistica proposta lo scorso anno da Jason Rohrer per il GAMMA 256 che ha ricevuto riconoscimenti da testate che vanno dall'Esquire al Wall Street Journal. Oppure è solo gente a cui piacciono le belle feste. Ad ogni modo, il GAMMA sembra descrivere una parabola ascendente. Se non fosse per eventi come questo, il fenomeno indie non riceverebbe il riconoscimento culturale che merita, l'arte del medium interattivo non potrebbe proliferare in queste piccole aree di incubazione, le nazioni del terzo mondo verrebbero sommerse dalle acque oceaniche e l'economia americana farebbe del tutto schifo.

Ma cosa possono guadagnare i videogiochi da una delle più datate tecnologie di visualizzazione 3D? Avendo finalmente raggiunto un livello accettabile di ubriachezza, ho barcollato in giro per scoprirlo.

THE DEPTHS TO WHICH I SINK

SVILUPPO: **JIM MCGINLEY**

Ecco il gioco che porta più all'estremo il concetto di 3D. *The Depths to which I Sink* smantella ogni altra considerazione per focalizzarsi su un'unica cosa: quanto può l'idea di profondità entrare in un gioco? Dopo un minuto per permettere alla vostra mente di abituarsi agli occhiali anaglifici vi accorgerete che lo schermo non è un quadrato bensì un cubo, altrettanto profondo quanto alto e largo. L'idea alla base è minimalista come la grafica. Immaginate lo schermo come una vasca d'acqua vista dall'alto e di essere un punto che galleggia sulla superficie. Alla pressione di un pulsante inizierete una lunga immersione verso il fondo che sfocerà nel successivo ritorno a galla. Potrete spostarvi a sinistra, a destra, in alto e in basso, ma non potrete controllare la distanza coperta nell'affondare e risalire, il che rende difficile collidere con le finestre per evitare i muri, l'obiettivo che vi viene chiesto di portare a termine. L'illusione di una reale profondità 3D è così completa che è impossibile non allungare il collo quando uno degli ostacoli fluttuanti passa davanti al vostro punto. Di tutti i giochi mostrati, questo è certamente quello meno convertibile nella normale vista in 2D.



D&R: JIM MCGINLY, DESIGNER

Cos'ha ispirato l'idea alla base del gioco?
La mia idea iniziale era questa: immaginate di essere stesi su un campo, di lanciare una palla in aria e che questa torni indietro. L'ho accantonata poiché, per poter ingannare l'occhio umano con l'effetto 3D, le nuvole non funzionavano bene quanto dei semplici rettangoli.

C'è qualcosa che avresti voluto migliorare?
Del gameplay non sono convinto al cento per cento, ma non potrei aggiungere niente che si discosti dal 3D. Ho rimosso tutto ciò che peggiorava il senso di tridimensionalità.

Cos'hai rimosso?
Avevo inserito tanti cerchi in cui tuffarsi, ma finivano solo per confondere la vista. Allo stesso modo, c'erano più particolari visivi, come delle decorazioni sui muri.

Pensi che il tuo gioco abbia un significato?
Come ha detto Jon Blow alla conferenza, non ho scelta, vero? Ma non potrei darti un significato preciso.

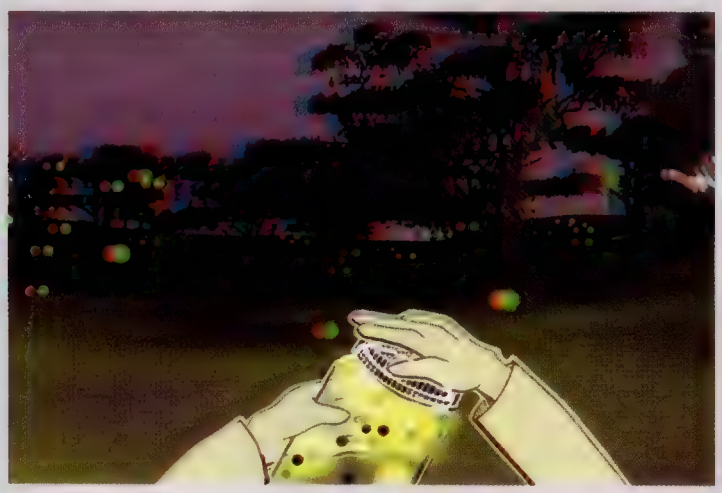
Procediamo per gradi: è una sorta di gita in barca. Si resta fermi sulla superficie finché non si decide di immergersi. Questo cosa vuol dire?
Forse che siete indecisi e volete essere sicuri prima di tuffarvi?

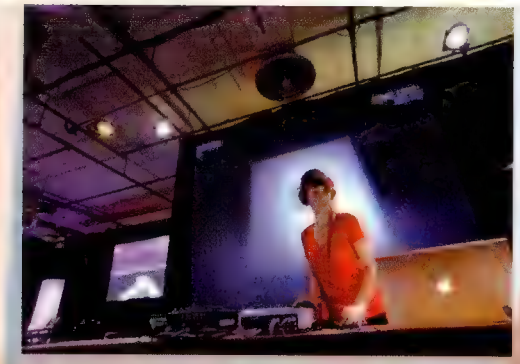
È una buona interpretazione. Racchiude anche una certa dose d'impegno. Quando premiamo il pulsante, ci votiamo a qualcosa che richiederà un lungo tempo. Quindi forse è una metafora dell'avere figli.
Sì, direi che fila decisamente bene.

FIREFLIES

SVILUPPO: **LEE BYRON E JOANNIE WU**

Fireflies combina il game design più elegante dell'evento con l'estetica più attraente. L'idea è semplice: lasciate la vostra casa di campagna in una notte d'estate per ritrovarvi in un campo pieno di lucciole che svolazzano in un 3D stereoscopico. I punti luminosi fluttuanti non si limitano ad apparire più piccoli quando sono più lontani, ma spingono i vostri occhi a metterli a fuoco. Il vostro obiettivo è quello di catturarne il maggior numero possibile prima dello scadere del tempo. Tenere aperto il vostro barattolo più a lungo vi darà più tempo per acchiapparle, ma rischia di far fuggire quelle già prese. Man mano che il recipiente si riempie, la luce combinata delle vostre piccole prede comincerà a illuminare ciò che vi circonda, rivelando le colline e le curve di ciò che prima era celato nell'oscurità. I controlli affidano ai dorsali l'uso delle braccia e ai grilletti quello delle gambe. Ci ho messo un po' prima di prenderci la mano, ma vedendo giocare in maniera tanto naturale un non giocatore prima di me, realizzo che probabilmente si tratta di un'interfaccia intuitiva.





PAPER MOON

SVILUPPO **INFINITE AMMO CON ADAM SALTSMAN**

***Paper Moon* è un titolo molto denso da comprimere nei cinque minuti di gioco imposti dalle linee guida del GAMMA. Contiene diversi livelli, aree segrete, un finale in caso di vittoria, una tabella dei punteggi e tanti espedienti che motivano a rigiocarlo per raccogliere tutti i frutti. Un'interessante meccanica di gioco trae vantaggio dalla stereoscopia 3D facendo saltare in primo piano o allontanare degli elementi dello scenario alla pressione di un pulsante, in modo da poter saltare su di essi o colpire i nemici: ciò dona una dimensione in più a quello che altrimenti sarebbe un classico platform a scorrimento. Intitolato come una canzone di Ella Fitzgerald, *Paper Moon* letteralmente scoppia di autentica ispirazione, rendendolo intrigante tanto quanto il chiassoso gruppo di ragazzi iperattivi che mi si è raggruppato attorno per rimproverarmi mentre intervistavo Chris Lobay e Alec Holowka di Infinite Ammo assieme allo sviluppatore ospite Adam Saltsman.**

Sono rimasto bloccato.
CL: Devi imparare a morire per uscirne. La morte non penalizza. Prima di questa parte c'era un enigma in cui per ottenere una banana extra dovevi suicidarti.

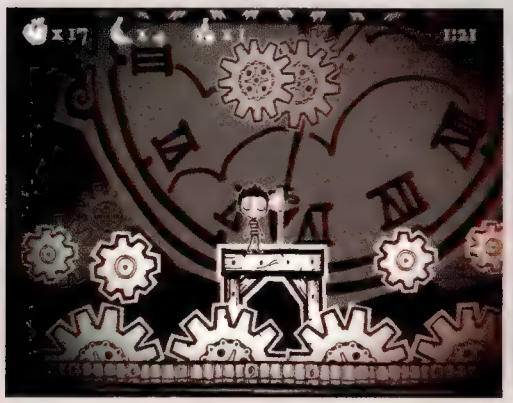
Sembra tanto come nella vita reale.
CL: Alec si basò su una sua esperienza di vita reale. Un giorno dovresti chiedergli di raccontartela.
AS: Il difetto più importante è la quantità di normal mapping che abbiamo utilizzato.
CL: Vero! Il motion capture per i pipistrelli ci ha rubato quattro giorni.

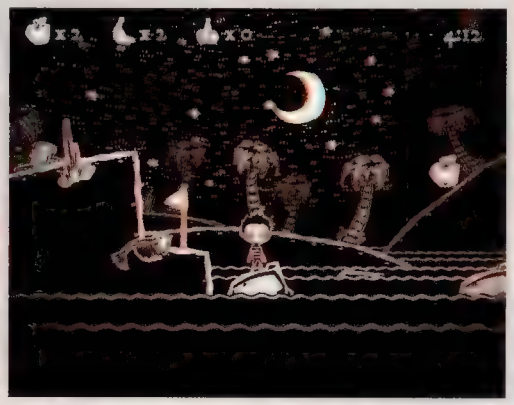
Qual è l'idea dietro il gioco? Immaginate di doverlo descrivere a un investitore in soli cinque minuti.
CL: Certamente. *Paper Moon* è un titolo semplice e immediato con una grande profondità nascosta, uno stile visivo unico e una nuova meccanica di gioco che permette al giocatore di sperimentare un platform 2D come mai prima d'ora.
AH: Siamo un pugno di sviluppatori indipendenti per cui *Paper Moon* non rappresenta nulla se non la rincorsa di qualcosa che amiamo. Potremmo non raggiungerla mai, ma dobbiamo comunque andare avanti.
CL: C'è un viaggio, e tanti pipistrelli da uccidere.
AS: Sì, e anche dei pipistrelli vampiri.
CL: E bisogna evitare di cadere e finire impalati analmente nelle spine, cosa che può accadere in questo gioco.

Qual era la vostra visione per l'utilizzo del 3D stereoscopico?
CL: Il 3D stereoscopico doveva essere parte integrante del gameplay, cosa davvero difficile. L'occhio umano è talmente bravo a identificare oggetti 3D e profondità che è arduo ingannarlo con degli occhialini stereoscopici. Così è nata l'idea di un libro tridimensionale, e tutte le scelte di design sono derivate da quel concetto.

Quindi è come giocare all'interno di un libro tridimensionale?
CL: Esatto, volevamo focalizzare le meccaniche sulla comparsa e la scomparsa degli oggetti.

Quindi, per spiegarlo a un publisher direste: "È una sorta di videogioco di un libro tridimensionale"?
CL: Dovevo spiegarlo in cinque minuti, no?

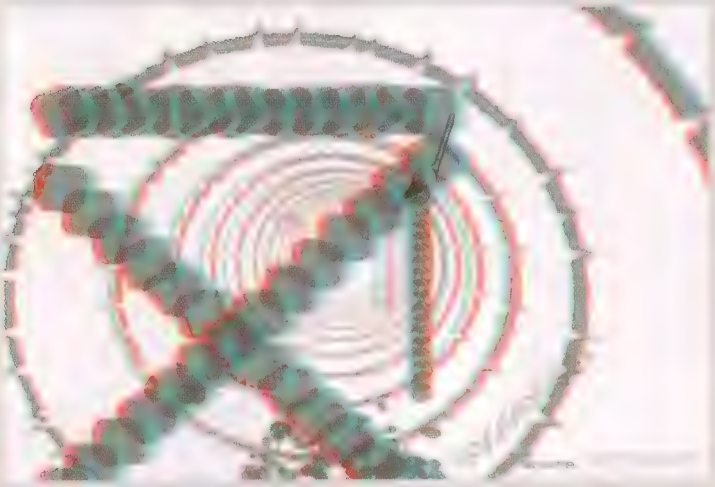




BLOTTO BRACE

SVILUPPO: **ANTONY BLACKETT, CORIE GEERDERS E JAMES EVERETT**

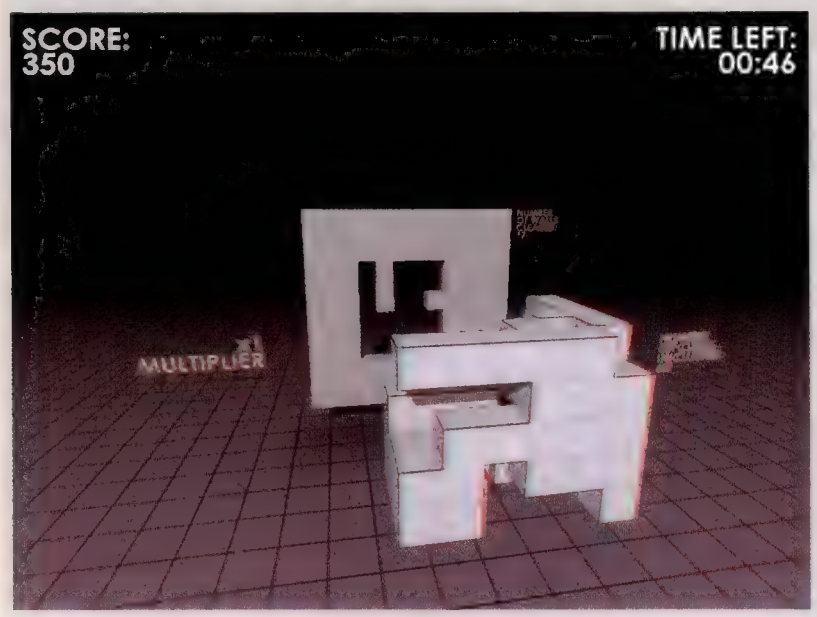
Blotto Brace **contiene alcune buone idee. Ad esempio, i muri del tunnel che vi sfrecciano accanto bucano davvero lo schermo, creando una favolosa illusione di presenza e movimento. Teoricamente il tunnel rappresenta una visione creativa di cui occorre impedire il crollo disegnando dei sostegni, ma a me piace immaginarlo come l'esofago di una balena dal quale fuggire. Per costruire correttamente un sostegno, dovrete realizzare la figura in arrivo disegnando solo triangoli: un quadrato richiederà quindi un paio di triangoli, e così via. È un peccato che, dopo un inizio tanto roboante,** ***Blotto Brace*** **inciampi per colpa di controlli imprevedibili che male interagiscono con delle meccaniche di disegno in apparenza rimaste alla fase sperimentale. Oltre che per il tunnel, l'uso del 3D si limita a rendere più semplice distinguere le figure lontane mentre la vista è ostruita dal pennello, il che è divertente quanto guidare mentre piove a dirotto. Nonostante ciò, agli sviluppatori va un premio per la partecipazione, poiché realizzare giochi è un lavoro arduo, specialmente con una tecnologia tanto strana e con poco tempo a disposizione.**



SUPER HYPERCUBE

SVILUPPO: **KOKOROMI E POLYTRON**

Per qualche motivo ho passato l'intera serata senza accorgermi che la star dello show, ***Super Hypercube****, da me amabilmente soprannominato '***Penetrator***', presenta un sistema di rilevamento dei movimenti del capo. Esattamente: non si limita a visualizzare in 3D stereoscopico, ma cambia anche l'angolazione della visuale tramite il movimento della vostra testa. Ciò richiede occhialini speciali i cui movimenti vengono letti da un paio di Wii Remote, un'idea introdotta in origine da uno studente della Carnegie Mellon di nome Jonny Chung Lee, ma totalmente ignorata fino a ora nonostante il suo invito a sfruttarla. In** ***Super Hypercube*** **dovrete ruotare un blocco tridimensionale fin quando il suo profilo non si adatterà a una figura intagliata su di un muro bidimensionale davanti a voi. Il blocco avanza in rotta di collisione, dandovi solo pochi secondi per abbinarlo. Un moltiplicatore aumenta a ogni vittoria, aumentando a sua volta la complessità delle forme generate proceduralmente.**



D&R: PHIL FISH, CO-CREATORE

È normale che l'immagine sia così granulosa? Come in un vecchio film?
Certo, e ci sono anche delle vignette attorno i bordi. Volevamo che avesse un look...

... Ipermoderno ma rètro?
Esattamente. Ciò che il gioco è per davvero, quindi, dato che utilizza la stereoscopia anaglifica.

Come si inserisce il rilevamento del capo all'interno del design?
Man mano che l'ammasso di cubi si ingrandisce copre sempre di più lo spazio, così sarete costretti a muovere la vostra testa per vedere come va adattato.

La cosa più bella è il tipo di gratificazione sessuale che si ha quando si riesce finalmente a farli combaciare!
Sono contento di trovarti d'accordo! Ne parlavo fin dall'inizio, ma tutti pensavano che fossi strano!

Solo perché l'ho detto io non vuol dire che non sia strano. Sai, è poco intuitivo muovere la testa per farlo ruotare.
È bello anche quando si sbaglia, facendolo impattare contro la figura ma senza incastrarsi. Osserva e continua a farli cadere rapidamente.

Però non è soddisfacente come quando si riesce a penetrare.
Il sesso è piacevole, ma ogni tanto hai solo voglia di spaccare tutto.

È questo il significato del gioco?
Sì. Penetra o muori. No, non è un gioco artistico, ma solo un esercizio di game design.

ALTITOAD

SVILUPPO: **TIM WINSKY E JOHANNA ARCAND**

Di tutti gli sviluppatori al GAMMA, Tim Winsky è quello con più esperienza per quanto riguarda la visione anaglifica, un termine che mi insegna a pronunciare e ad attribuire agli occhialini di cartone solitamente associati ai film anni '50, quasi sempre riassumibili in una cascata di oggetti scagliati direttamente verso la telecamera. *Altitoad* è un platform con vista dall'alto e probabilmente l'unico del suo tipo a presentare differenze d'altezza senza però diventare troppo esigente e severo. Di fatto, le nuvole sulle quali dovrete atterrare sono talvolta sotto le piattaforme su cui vi trovate, uno di quei tocchi di design impertinenti che mi fanno sentire minacciato per non aver creato nulla che funzioni altrettanto bene. Non ricordo di aver già menzionato che voi siete un rospo con una sciarpa che tenta di combattere l'inquinamento saltellando da una nuvola all'altra.

D&R: TIM WINSKY, CO-CREATORE

Perché esattamente quel rospo indossa una sciarpa?
La fisica della sciarpa aiuta il giocatore a seguire i movimenti del rospo.

Interessante, e splendido in 3D. Ci sono volute due persone e 18 mesi per realizzare la coda di cavallo di Lara Croft. Quante persone e quanti mesi sono stati necessari per creare la fisica della sciarpa?
Mi ci è voluta un'ora per implementarla e mezz'ora per correggerne un bug.

Cosa ti piace di più di *Altitoad*?
Sono fiero del fatto che sia l'unico gioco totalmente a colori in gara. Realizzare anaglifi è più semplice se si resta in bianco e nero.

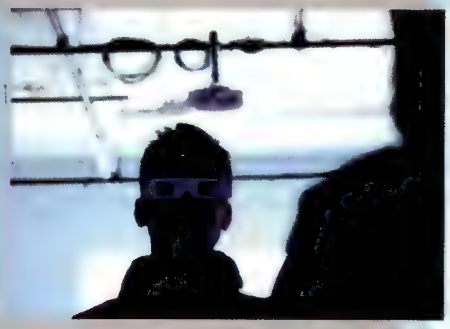
Questo gioco ha un proprio significato?
No.

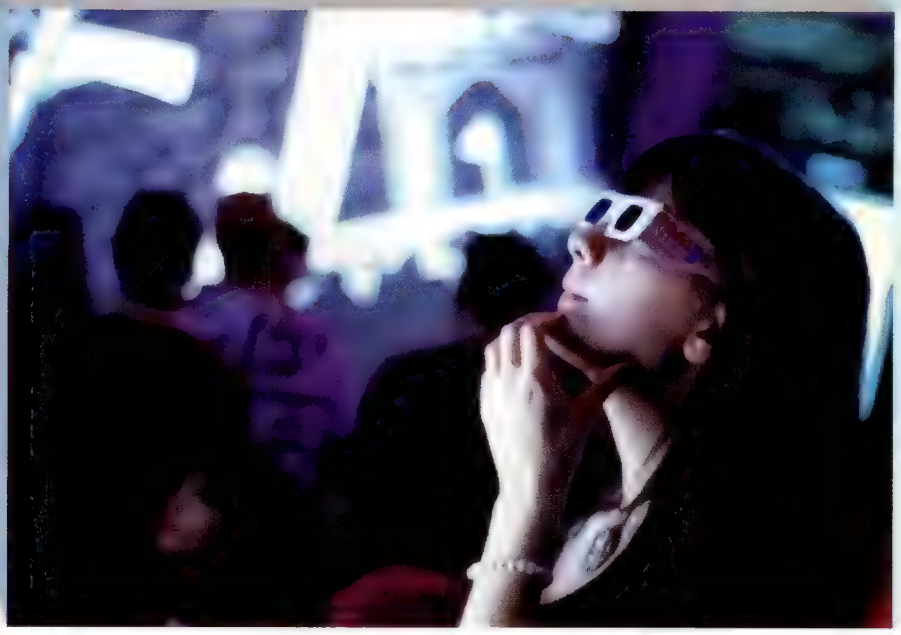
Hai assistito alla conferenza? Si è parlato molto dei significati.
Certo. Ma non penso che ***Altitoad*** possa essere un equivalente di Schindler's List, che influenzerà la cultura o cose del genere.

Forse il significato di *Altitoad* risiede nel rischiare per una buona causa, anche in qualità di forma di vita inferiori.
Ecco.

Ah, allora è proprio come Schindler's List.

©2008 Tim Winsky





RONIN

CULTURA POP GIAPPONESE E DINTORNI

di Virginia Petrarca

L'ultimo arrivato in ordine di tempo, nel momento in cui scrivo, è il remake tridimensionale di *SaGa 2: Hihou Densetsu*, conosciuto in occidente come *Final Fantasy Legend II* (antico espediente usato negli Stati Uniti per attrarre il pubblico verso giochi altrimenti sconosciuti usando brand di sicuro richiamo e spesso concettualmente agli antipodi, fortunatamente pratica quasi del tutto abbandonata in quanto foriera di una certa confusione). È probabile, però, che quando la rivista arriverà in edicola ne saranno stati annunciati almeno altri due o, per una previsione più cauta, un altro nuovo franchise. Di cosa sto parlando? Naturalmente, dei JRPG su DS.

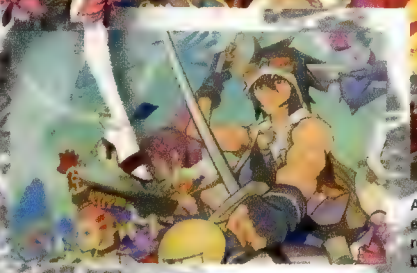
Abbiamo già detto in varie recenti occasioni di come, a fronte delle performance tutto sommato deludenti dei titoli ad alto budget pubblicati sulle console casalinghe, i giochi di ruolo giapponesi per il portatile Nintendo si moltiplichino come funghi e vedano spesso la comparsa d'interessanti esperimenti di gameplay e di nuovi brand (*Blood of Bahamut*, *Subarashiki Kono Sekai/The World Ends With You*) a fianco dei più ovvi remake e di esponenti di serie affermate (*Tales of Hearts*, addirittura uno spin-off di *Suikoden*): questo a causa della deflazione delle finanze necessarie a mandare in porto un progetto su DS. La minor quantità di denaro necessaria, che tolti i limiti tecnici dell'hardware non significa necessariamente valori produttivi inferiori, è associata a guadagni piuttosto elevati in virtù della base installata semplicemente fuori scala della macchina su due schermi. Ma il fatto che le case approfittino della situazione per moltiplicare i loro sforzi in tale comparto, anziché conformarsi al trend dei cosiddetti non-giochi, significa che i JRPG godono ancora di un forte richiamo tra il pubblico nipponico. Agli appassionati di lunga data, inoltre, si uniscono così potenzialmente nuove leve che solo da poco hanno iniziato a giocare: a loro è indirizzata la 'maggiore accessibilità' decantata dagli sviluppatori di alcuni dei suddetti titoli.

I JRPG registrano ancora vendite notevoli nella prima settimana della messa in commercio (per poi crollare inesorabilmente in quelle successive, ma è un'altra storia); ne consegue che i giocatori non si sono ancora realmente stancati di imbarcarsi in lunghe epopee in mondi fantastici e sconosciuti, né che probabilmente se ne stancheranno nel prossimo o anche remoto futuro. Chi propugnava la morte del genere qui in occidente chiamava, in realtà, uno sblocco dalla situazione di stasi in cui il genere pare tuttora essere sprofondato inseguendo qualità scenografiche sempre più barocche ed esasperate: liberandosi della necessità di investire grosse somme sulla realizzazione di sequenze d'intermezzo sempre più sofisticate e dell''ansia da prestazione' che ne deriva, anche case come la stessa bistrattata Square Enix sono riuscite a puntare maggiormente sulle idee di cui il genere aveva bisogno grazie a un piccolo portatile con due schermi. L'ipotesi è corroborata anche dal fatto che alcuni tra i migliori e più interessanti JRPG dell'ultimo anno, come *Persona 4*, siano stati prodotti su PS2.

LIBERANDOSI DELL''ANSIA DA PRESTAZIONE', ANCHE CASE COME SQUARE ENIX SONO RIUSCITE A PUNTARE MAGGIORMENTE SULLE IDEE DI CUI I JRPG AVEVANO BISOGNO GRAZIE A UN PICCOLO PORTATILE CON DUE SCHERMI

Nel frattempo, i progetti in arrivo sulle console 'next-gen' continuano a scontare una certa fiacchezza e un male interpretato desiderio di far presa sul pubblico statunitense dovuto al fatto che le piattaforme casalinghe (meno il Wii) vendano cifre realmente accettabili solo oltre l'arcipelago: l'ultimo episodio in tal senso è l'arrivo nel cast di *Final Fantasy XIII* di un personaggio di colore e con tanto di pettinatura afro. Figura che, non a caso, risulta poco o per nulla integrata nel classico e *nomuriano* gruppo di adolescenti dalla chioma diafana e i tratti delicati. Non si tratta di una preferenza per l'una o per l'altra tipologia di personaggio, semplicemente di una questione di coerenza e di come essa venga spesso a mancare nella speranza d'accontentare tutti.

Ma allora perché lasciare *FFXIII* sul solo suolo giapponese dal giorno della sua uscita fino a tutto il 2009 e al primo trimestre del 2010? La verità è che, molto probabilmente, Square ha tirato troppo la corda con i fan giapponesi, 'tradendoli' con l'annuncio di una versione 360: restando pur sempre il mercato autoctono la mira primaria della compagnia, anche in un'era globalizzata come quella odierna, si è reso molto probabilmente necessario un 'contentino' per chi sentiva Square sempre più lontana, anche se non esattamente a ragione. Nonostante il desiderio di aprirsi all'Occidente, nel profondo l'industria nipponica resta titubante e timorosa di perdere la propria identità e peculiarità, un timore tutt'altro che infondato e che se si realizzasse nella sua forma più pervasiva non sarebbe poi così positivo, forse, per il carattere delle produzioni orientali.



***Monster Hunter Portable 2nd G*, l'ultimo in ordine di uscita fra gli episodi PSP della serie. A seguito dello strepitoso successo ne sono stati previsti addirittura due (*Monster Hunter tri-* e *Monster Hunter G*) su Wii, ma resta il dubbio che il franchise possa effettivamente registrare gli stessi numeri su una console casalinga, per quanto diffusa come la macchina Nintendo**

Avalon Code*, action GdR e nuova IP dagli sviluppatori dei remake DS di *FFIII* e *FFIV*, *SaGa 2* DS, *Phantasy Star Zero

Dall'altro lato della barricata, la PSP è riuscita a esplodere in madrepatria grazie a un vero fenomeno popolare (pur se non all'altezza delle inarrivabili vette del DS) che risponde al nome di *Monster Hunter Portable*. La serie multiplayer di Capcom viene giocata da gruppi di giapponesi in treno e in metropolitana come se soddisfacesse una precisa esigenza sociale, ovvero quella di occupare il tempo in tali lunghi (e necessari) viaggi qualora non si avesse voglia di trascorrerli appisolandosi per recuperare il sonno perduto (usanza comunque ancora assai diffusa). In tal caso, viene tuttavia da chiedersi se sia nato prima l'uovo o la gallina: se, cioè, *Monster Hunter* abbia effettivamente risposto (per caso o per precisa volontà) a una necessità che andava sempre più manifestandosi a seguito di altri fattori o se l'abbia invece generata con il suo arrivo. Per riuscire a capire la situazione occorrerebbe addentrarsi in analisi psicologiche e antropologiche che il limitato spazio a nostra disposizione ci consentirebbe solo di sfiorare, e che forse destineremo a una prossima occasione. Altra domanda che sorge spontanea è come sia possibile che un popolo generalmente riservato e timoroso di disturbare il prossimo non sia restio a prodursi in sessioni di gioco di squadra nel mezzo di una calca di estranei. In realtà, se noi riteniamo 'vergognoso' esibirci in modo simile, questo è solo per via delle reazioni emotive che l'attività comporta nella nostra cultura, mentre un giapponese impegnato nella stessa sarà generalmente assai più composto per stessa educazione: difficilmente comunicherà a voce o eseguirà gesti di vittoria o di frustrazione. È per questo motivo che il multiplayer di *Dragon Quest IX* che abbiamo esaminato nello scorso numero, pur essendo esclusivamente in locale, consente di inviare vari messaggi testuali preimpostati a tutti i partecipanti.

Proprio l'inclusione di una modalità multiplayer in un caposaldo del JRPG in singolo come *Dragon Quest* porta poi a un'ulteriore domanda: possibile che la mania del multigiocatore su portatile arrivi a invadere una piattaforma, come il DS, che non ha certo più bisogno di un 'colpo di fortuna' per restare sempre in cima alle classifiche di vendita? La risposta è in realtà piuttosto semplice. Il mercato di una console, per quanto di enorme successo, ha bisogno di sempre nuovi stimoli e di una sempre maggior varietà per poter prosperare, e soprattutto dev'essere in grado di cogliere al volo le nuove tendenze e di adattarsi camaleonticamente. Nintendo, per retaggio, ha sempre dato il meglio di sé, commercialmente parlando, quando ha mostrato di saper voltare pagina e di abbandonare senza remore una linea d'azione non più remunerativa. È quindi molto probabile che sia stata proprio l'azienda, approfittando dell'aggressività economica della nuova Sega, a volere fortemente l'approdo di titoli quali *Phantasy Star Zero* (sorretto da iniziative di un certo peso e da partecipazioni di nomi illustri a condire) nella propria lineup, di suo concertando inoltre l'uscita di una nuova versione del DS che addirittura include nello stesso *chassis* strumenti appositi per l'uso dell'online e del multiplayer. Il successo non ha tardato a manifestarsi nuovamente, sempre più incredibile: nelle settimane restanti alla fine del 2008 dall'uscita del DSi, il portatile Nintendo è riuscito a superare le vendite costruite in un intero anno dal rivale firmato Sony. Se il trend del multiplayer locale (e non) su DS attecchirà in Giappone come è accaduto con *Monster Hunter* su PSP, e senz'altro ci sono tutte le possibilità perché ciò accada in quanto unisce due degli elementi più richiesti dai videogiocatori nipponici, dovremo ridefinire totalmente i parametri della vittoria schiacciante e portarli più vicino alla definizione di 'invasione aliena'? Di certo, arrivati a questo punto, risulta davvero difficile enucleare un singolo motivo che abbia portato alla follia collettiva nei confronti del DS a parte il risaputo rinnovamento di un mercato sempre più asfittico e rinchiuso in se stesso, ma una cosa è altrettanto sicura: siamo di fronte a un fenomeno che ha molto poco d'umano, e che anziché placarsi si estende sempre più a macchia d'olio anche in Stati Uniti ed Europa. Se questo sembra un bollettino di guerra da film fantascientifico, dunque, forse c'è una ragione.

Se la tua PASSIONE si chiama MAC...
Ecco la RIVISTA CHE STAVI ASPETTANDO

Sprea ITALY

News, guide passo a passo, prove

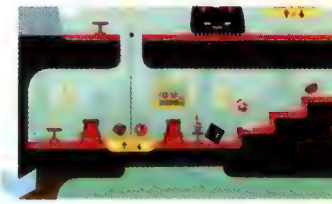
Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

086 **Resident Evil 5**
360, PC, PS3

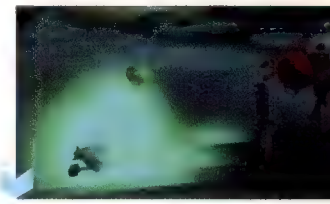
088 **Killzone 2**
PS3

090 **Street Fighter IV**
360, PS3



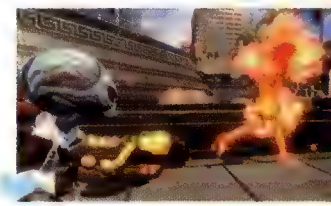
092 **Rolando**
iPHONE

094 **Mushroom Men: The Spore Wars**
Wii



095 **F.E.A.R. 2: Project Origin**
360, PC, PS3

096 **Crayon Physics Deluxe**
PC, iPHONE



098 **Fire Emblem: Shadow Dragon**
DS

099 **Skate 2**
360, PS3

100 **Away Shuffle Dungeon**
DS

100 **King's Bounty: The Legend**
PC

101 **Space Invaders Get Even**
Wii

101 **Big Bang Mini**
DS

102 **Disgaea DS**
DS

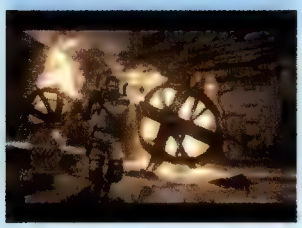
102 **Harvest Moon DS: L'Isola della Felicità**
DS

103 **Burn, Zombie, Burn**
PS3

103 **Puzzlegeddon**
PC

I più giocati da Game Pro

Resident Evil 5



La stesura della recensione prescriveva una full immersion nell'Africa nera. Portata avanti senza particolare contrarietà, dobbiamo ammettere
PS3, CAPCOM

Mass Effect

Completando una quest ci s'imbatte in un'altra, e poi in un'altra ancora, a costruire un solido senso di avventura e di esplorazione. Una di quelle catene che si è restii a spezzare
360, MICROSOFT

The Legend of Princess

Un singolo stage, realizzato per puro svago da un artista del pixel. E migliore per level design e controlli di molti action bidimensionali
PC, JOAKIM SANDBERG

Una poltrona per due

Benefici e rischi del condividere un'avventura

Al gameplay dualistico *Resident Evil 5* aggiunge una modalità cooperativa stile shooter in squadra occidentale. Cosa cambia, ontologicamente, l'essere costantemente accompagnati anziché affrontare il gioco da soli?

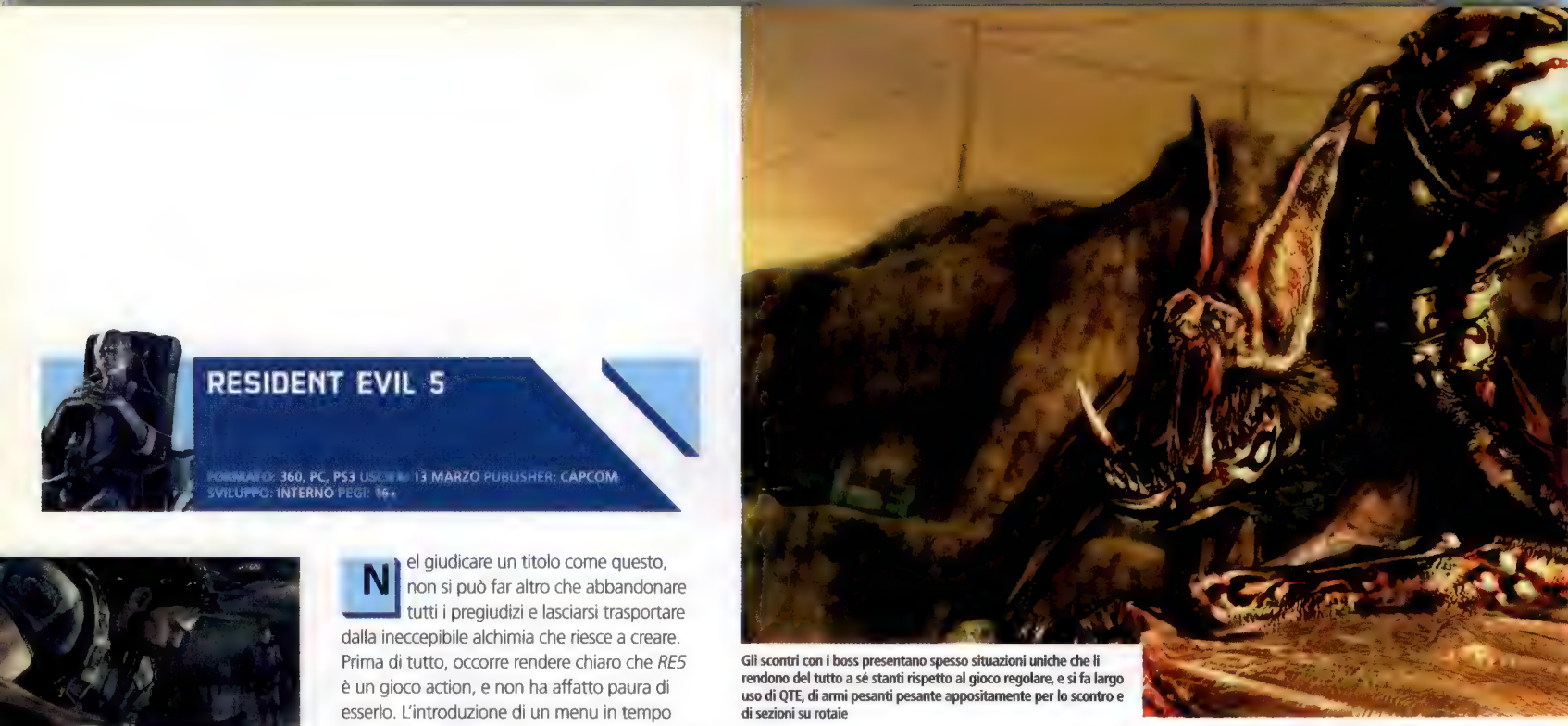
Sono già due in pochi mesi, chiaramente se escludiamo una vera e propria pletora di sparatutto 'in coppia', i titoli tripla A che fanno della costante presenza a schermo di un partner il proprio punto cardine. *Prince of Persia* prima e *Resident Evil* oggi non sono più avventure solitarie, sporadicamente punteggiate da scambi di ruolo o da sezioni in collaborazione talmente mal realizzati da far emettere un sospiro di sollievo al loro termine: sono vere e proprie esperienze dualistiche in cui l'eccezione alla regola è semmai rimaner soli per più di qualche minuto. E non solo: i compagni, o meglio, le compagne di gioco sono sveglie, scattanti, sempre pronte ad assistere il giocatore indicandogli la via e mai d'intralcio. Sono la concretizzazione fisica di quell'*hand holding* da molti deplorato? La nuova frontiera del videogioco? Una semplice moda passeggera? Oppure, ipotesi meno lusinghiera e decisamente più faceta, la realizzazione delle fantasie dell'uomo medio in perenne ricerca di una donna che faccia tutto per lui? Agli esempi succitati potremmo poi accostare idealmente *Fable II* e l'inseparabile accompagnatore canino dell'avatar.

Senza dubbio, l'evoluzione tecnologica dell'IA gioca un ruolo fondamentale nella sempre più frequente inclusione di tale caratteristica, che in taluni casi risulta davvero essenziale perché un'opera spicchi sulle altre. Quel che ci chiediamo è a cosa porterà, in futuro, affrontare un'avventura accompagnati piuttosto che in solitario: le emozioni suscitate, anche se solo virtuali, differiscono infatti enormemente nei due casi. Se l'eremitaggio dell'alter ego trasmette la sensazione di trovarsi sperduti all'interno di un mondo sconosciuto rispecchiata dall'effettiva condizione su schermo, giocare in coppia pare dirci che anche nei momenti più bui ci sarà sempre qualcuno al nostro fianco. Ecco perché in un survival horror la cosa è fuori questione, a meno che non sia utilizzata come un contrasto ai momenti, più frequenti, in cui si potrà contare solo su se stessi.

In tutto ciò, ovviamente, è importante soprattutto che l'aggiunta non sia ridondante, ovvero che non si deputino all'altra metà del duo funzioni che in passato saremmo stati ben in grado di espletare da soli. Né che ci si impigrisca sperando che arrivi sempre qualcuno a trarci d'impaccio: condividere un'esperienza, così come la vita intera, è sempre meraviglioso, ma qualche volta si potrà pure aver voglia di contemplare quel che ci circonda in completa solitudine.

Virginia Petrarca

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci



Gli scontri con i boss presentano spesso situazioni uniche che li rendono del tutto a sé stanti rispetto al gioco regolare, e si fa largo uso di QTE, di armi pesanti pesante appositamente per lo scontro e di sezioni su rotaie

RESIDENT EVIL 5

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: 13 MARZO PUBLISHER: CAPCOM
SVILUPPO: INTERNO PEGI: 16+

La notizia potrà dispiacere i suoi fan, ma l'onnipresente mercante è stato sostituito da un sistema meno bizzarro: ora le armi si possono acquistare e riorganizzare durante gli intermezzi tra i capitoli

Nel giudicare un titolo come questo, non si può far altro che abbandonare tutti i pregiudizi e lasciarsi trasportare dalla ineccepibile alchimia che riesce a creare. Prima di tutto, occorre rendere chiaro che *RE5* è un gioco action, e non ha affatto paura di esserlo. L'introduzione di un menu in tempo reale e finanche la suddivisione in capitoli non sono semplici *escamotage* per rendere più frenetico il gioco, bensì dirette conseguenze del corso intrapreso dalla serie. Questo quinto capitolo dimostra ancora più fortemente che, nonostante la radicale evoluzione, *Resident Evil* non ne è uscito snaturato, ma ha solo tradotto delle meccaniche anacronistiche in un contesto più moderno e non per questo meno emotivamente coinvolgente.

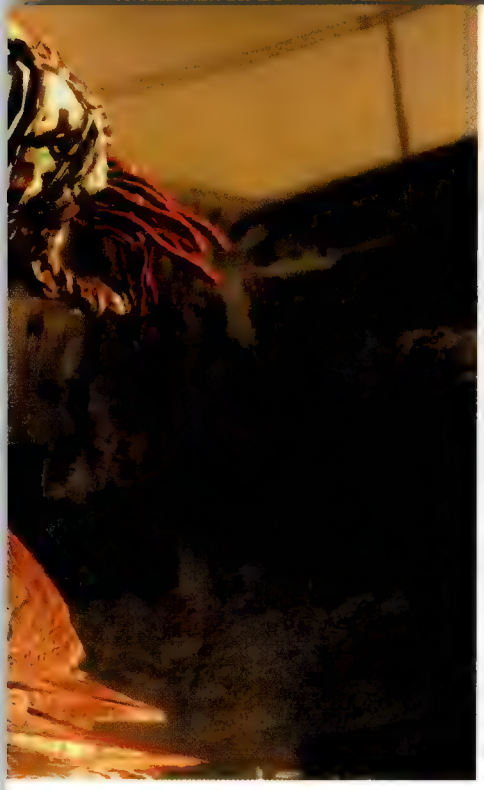
> La desolante cittadina di Kijuju non è che l'inizio di un percorso che porta il giocatore nelle profondità della terra per scandagliare il cuore del male

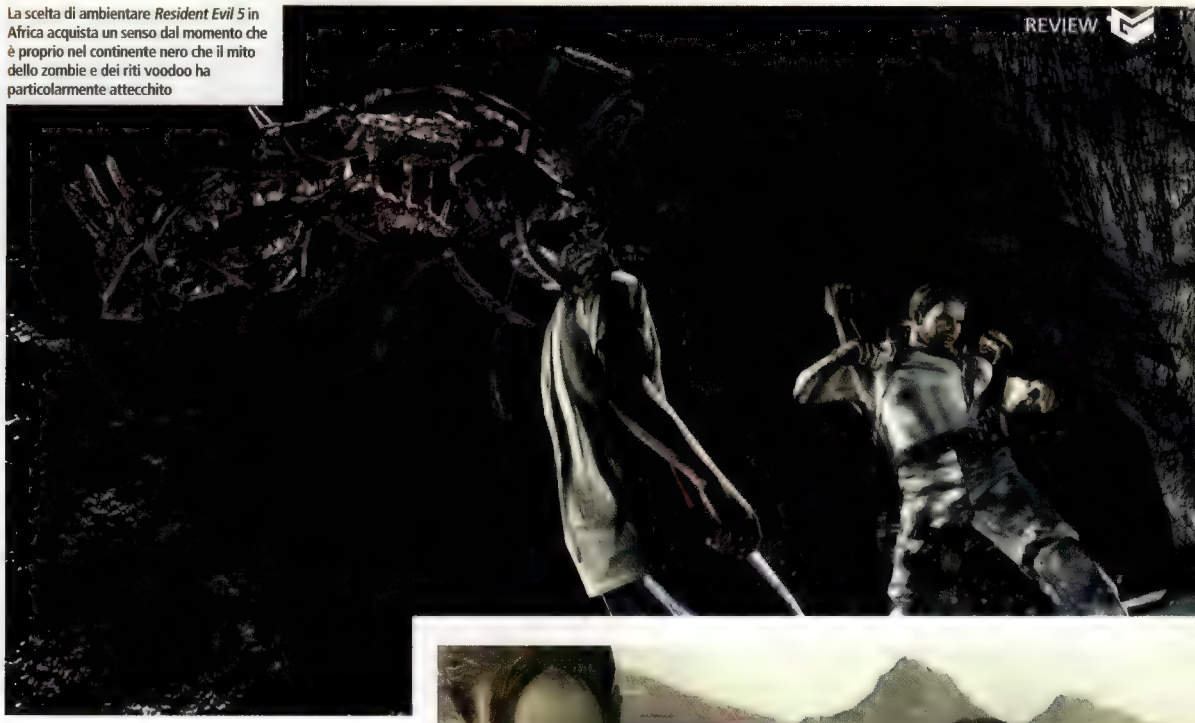
Ci sentiamo tuttora autorizzati ad adottare l'etichetta survival horror, perché non riusciamo a trovare un modo diverso per classificare un gioco in cui la vita del proprio alter ego è costantemente messa in pericolo da aberranti mutazioni genetiche. E non è solo una questione di trama e direzione artistica, nonostante l'aspettativa che riesce a provocare la prima e gli eccellenti meriti della seconda. La differenza tra un comune gioco action e *RE5* sta nel senso di angoscia continuo al quale siamo sottoposti. Non si tratta di procedere lungo un binario sparando alle creature che ci si parano davanti, ma di resistere alla meglio contro un'orda soffocante, in una fuga il cui esito non è mai scontato.

Così come non è mai scontato il modo in cui il gameplay è stato distribuito. Il flusso dell'azione non è infatti mai uguale a se stesso, e ognuno dei diversi stili di gioco che racchiude è stato inserito al posto giusto nel momento giusto, dosato in modo che ogni sezione allontani il tedio da sé. In alcuni momenti pare quasi di giocare, a tutti gli effetti, uno shooter in terza persona à la *Gears*, mettendosi al riparo dalle raffiche di mitra nemiche, appostandosi dietro le pareti e mirando dagli angoli. Ma, per quanto ottimamente realizzate, sezioni del genere sono inserite solo dove necessarie a supportare l'escalation emotiva. Di contro, in altri momenti la tensione è generata in maniera più tradizionale, come sottolinea il ritorno di uno dei nemici più iconici della serie, accompagnato da adeguate scelte cromatiche e di (scarsa) illuminazione. Il tempismo di *RE5* è eccezionale: ultimato il gioco, ci si rende conto di come si siano sperimentate tutte le soluzioni possibili e di quanto queste siano state efficacemente incastrate tra loro. Ogni ora passata a giocare ha un senso e l'opera nel complesso non ha bisogno di un minuto di più né di un minuto di meno.

In tutto questo, l'assistenza del partner non solo approfondisce ulteriormente il gameplay, ma finisce per ridefinirlo in funzione di sé. Si è in compagnia, fino alla fine: in questa frase è contenuta la vera essenza di *RE5*. Possiamo dire senza tema di guastare il gioco che in nessun momento si potrà proseguire in solitario, dato che l'intera esperienza ruota attorno al rapporto tra i due personaggi. Sapere di avere

Se si colpisce il nemico in punti ben precisi come testa e gambe questo viene inabilitato per qualche secondo e, avvicinandosi, lo si può mettere al tappeto con una mossa contestuale diversa a seconda della zona colpita





La scelta di ambientare *Resident Evil 5* in Africa acquista un senso dal momento che è proprio nel continente nero che il mito dello zombie e dei riti voodoo ha particolarmente attecchito

un partner al proprio fianco non è mai una preoccupazione, semmai un sollievo nelle situazioni più difficili, ed è il gioco stesso ad agevolare e sollecitare tale collaborazione. Per effetto collaterale ma gradito, sono stati ridotti drasticamente gli enigmi più classici, un retaggio che ora più che mai sarebbe risultato d'intralcio. Al loro posto vengono invece introdotte delle sequenze, semplici ma rese in maniera interessante, dove bisogna collaborare affidandosi compiti diversi. In certi passaggi il gioco fa anche leva sulla divisione del duo, con eventi scriptati che costringono a separarsi per brevi tratti e a coprirsi le spalle a vicenda da lontano.

La varietà del gameplay si riflette egualmente nelle ambientazioni. La desolante cittadina di Kijuju non è che l'inizio di un percorso che porta il giocatore nelle profondità della terra e lo fa riemergere dopo avergli fatto scandagliare il cuore del male. È encomiabile la capacità di gestire un mondo con così tanti registri differenti e, allo stesso tempo, caratterizzare individualmente le sue singole parti, di modo che ognuna di esse abbia qualcosa che le renda memorabili. Dire che un'abbondante porzione di gioco è ambientata in una città perduta, con tanto di indigeni bellicosi e trabocchetti alla Indiana Jones, dovrebbe bastare per far capire che la creatività del level design non si ferma alla baraccopoli assolata del primo capitolo.

Sullo stesso, alto livello anche la caratterizzazione dei nemici, una lunghissima serie di invenzioni e variazioni sul tema. I Majini sono gli antagonisti principali del gioco, ma vengono continuamente riproposti in versioni così diverse tra loro da fugare anche il minimo rischio di scadere nella monotonia. Anche le immancabili minacce umanoidi, i cui più eclatanti esempi sono senza dubbio alcuno i boss, tornano più disgustose e aliene che mai, mutazioni torreggianti che in certi casi arrivano ad occupare tutto lo schermo. Le battaglie contro di loro sono uno sbalorditivo climax di effetti visivi e sonori, con un impareggiabile senso delle proporzioni che è senza dubbio uno dei migliori risultati raggiunti dal motore grafico.

Attualmente *RE5* è forse il traguardo tecnico più complesso raggiunto su console, ma, anche qualora venisse superato, rimarrà molto a lungo imbattuto sotto il profilo della spettacolarità. Un aspetto, questo, che non viene creato con la forza bruta della tecnologia fine a se stessa, ma tramite sapienti scelte registiche e di design. Incollata a questo drammatico *tour de force* c'è una trama hollywoodiana ma innegabilmente irresistibile. È incredibile quanto ci si possa appassionare a vicende e personaggi che razionalmente dovremmo considerare al limite del ridicolo, ma così ben gestite che al duello finale vi ritroverete ad esaltarvi senza neanche accorgervene. E comunque, ultimato il gioco i conti quadrano e si rimane appagati dalla nuova luce gettata sulla mitologia di *RE*.

La modalità cooperativa è disponibile sia online che in locale, con la possibilità di scegliere tra schermo condiviso e system link

RE5 è rumoroso e brutale, ma amorevolmente cesellato e misurato in ogni sua più piccola parte, e non perde mai la sua classe e il suo carisma impeccabili. Non solo, è la dimostrazione definitiva che un gioco pensato per la massa non deve considerarsi per forza culturalmente inferiore a un gioco detto *d'èlite*. È lo stravolgimento di una serie ma al contempo la sua summa finale. Per il momento, *RE* non avrebbe di meglio da dirci e va bene così. **[9]**

La presenza dei QTE è ancora una massiccia, ma, come molti altri aspetti di *RE5*, è l'uso che se ne fa a renderli unici. Aspettatevi molti passaggi simili alla meravigliosa scena del combattimento contro Krauser in *RE4*

Spiriti nella notte

Majini vuol dire 'spirito maligno' in lingua Swahili, nome evocativo e decisamente veritiero. Oltre alla versione base del primo capitolo, andando avanti se ne incontrano di molto più complesse, che richiedono un approccio strategico del tutto diverso. Maledirete più volte il Majini con la motosega, essere praticamente immortale e in grado di causare un'immediata morte per decapitazione. Particolarmente detestabile anche un corpulento Majini capace di mandare al tappeto chiunque con la forza delle braccia. Oltre ai civili esistono anche i soldati, armati di tutto punto, mentre particolarmente ispirata è la scelta degli avversari del terzo capitolo, che dal punto di vista concettuale ricordano i Ganados di *RE4* pur risultando decisamente più pittoreschi e folkloristici.

KILLZONE 2

FORMATO: PS3 USCITA: 27 FEBBRAIO
PUBLISHER: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SVILUPPO: GUERRILLA GAMES PEGI: 16+

Due reazioni opposte di uguale intensità si verificano normalmente all'uscita di un titolo accompagnato da uno smisurato hype: lo si accoglie da un lato con la gioia e la clemenza date dal sollievo, dall'altro con l'animo critico di chi non è disposto a perdonare il minimo errore. Di *Killzone 2* si parla ormai da anni su riviste e su forum, rumoreggiando a ogni nuovo trailer e ad ogni nuova immagine disponibile sin dai tempi in cui la prima presentazione della PS3 diede un nuovo significato al termine 'target render'. Col passare degli anni si è disquisito a lungo sul lavoro di Guerrilla, tentando di capire se il risultato finale sarebbe restato al passo della costante evoluzione del genere e del suo alfiere *Crysis* e se avrebbe costituito effettivamente una di quelle esclusive forti di cui anche una console di generazione attuale, specie se in cattive acque, ha disperato bisogno. La questione è quindi se il ritorno sul pianeta Helgan sia o meno foriero di quell'esperienza di qualità che dopo tale attesa si è portati a esigere.

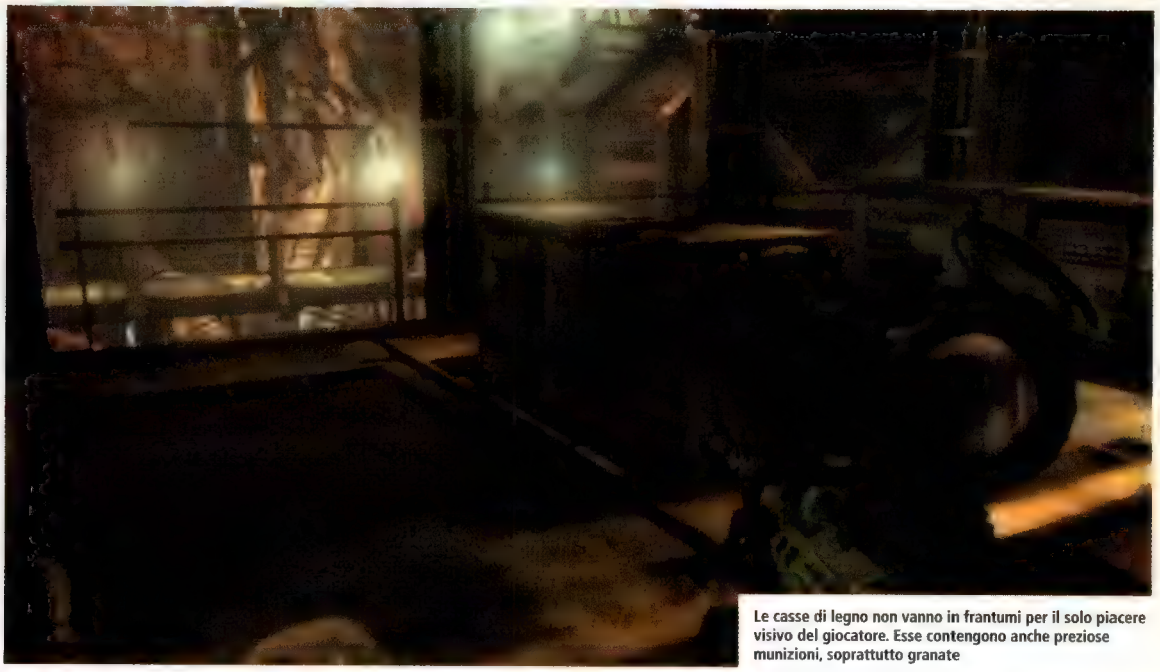
Premettiamo che *Killzone 2* non stravolge il mondo dei FPS, né può essere considerato carico di quelle innovazioni che faranno parlare di sé negli anni a venire. Piuttosto, l'ultimo progetto di Guerrilla si concretizza in un ottimo esponente della sua categoria che leviga, raffina e arricchisce con encomiabile diligenza: ogni sorta di azione già sperimentata nella lunga tradizione del genere è presente e corretta, dalle epiche battaglie in ampi spazi aperti alle imboscate, dall'attraversamento di tediosi spazi angusti a fasi in cui sarà necessario mettersi al comando di un carro armato e di letali torrette mitragliatrici. Tutti contenuti presentati con la veste squisita di una grafica che tenta di oltrepassare i confini tecnici tracciati dal summenzionato *Crysis*. I video e le immagini diffusi negli scorsi mesi rispecchiano per una volta l'effettiva qualità riscontrabile a schermo, e anzi l'impatto visivo è ancor più notevole una volta entrati in contatto diretto col gioco: le tonalità cupe e invernali ammantano modelli poligonali di voluttuosa complessità e dalle animazione corposamente realistiche, fumo e pulviscolo si disperdono nell'aria a ogni esplosione e la possanza delle musiche sottolinea la drammaticità d'ogni istante. Se pure si riesce a individuare qualche difetto, sporadiche texture sottotono e alcune scie di fuoco non del tutto convincenti, si deve comunque pensare di avere dinnanzi un gioco sontuoso, che fa della grafica la sua punta di diamante e s'impone come uno dei titoli più pomposi mai apparsi su console, soffocando sotto la magnificenza delle parti più riuscite le piccole imperfezioni e un doppiaggio in italiano tutto sommato mediocre.

L'interfaccia a schermo spoglia risponde all'esigenza di Guerrilla di fornire più spazio allo svolgimento del gioco. Premendo il D-pad verso l'alto apparirà un indicatore di direzione

> Tonalità cupe e invernali ammantano modelli poligonali di voluttuosa complessità e le musiche sottolineano la drammaticità d'ogni istante

Si storce il naso, di primo acchito, più che altro per l'intelligenza artificiale dei nemici e dei compagni. Se i primi possono contare su movenze imprevedibili almeno durante le fasi più avanzate del gioco dimostrandosi piuttosto ostici da affrontare, salvo poi lanciarsi in corsa contro una granata o esporsi al fuoco senza adeguata copertura, i secondi saranno invece prede inermi dei colpi nemici e solo di rado si

I barili rossi permettono di generare potenti esplosioni. Spesso è consigliabile utilizzare un solo colpo contro un barile piuttosto che sprecarne tanti per ogni soldato nemico

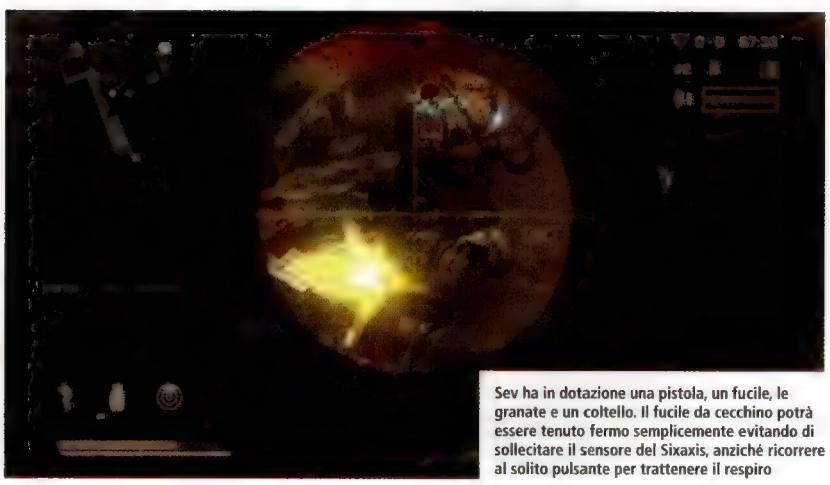


Le casse di legno non vanno in frantumi per il solo piacere visivo del giocatore. Esse contengono anche preziose munizioni, soprattutto granate

dimostreranno realmente utili a coprirvi le spalle. Tuttavia, durante la nostra prova abbiamo notato che a un livello di difficoltà più alto corrispondeva un'intelligenza più adeguata e gli errori commessi da avversari e commilitoni non erano poi troppo eclatanti. Come prevedibile, esistono diverse tipologie di soldati Helghast, tutti equipaggiati con gli iconici visori a luce rossa e pronti a uccidere gli ISA in modo feroce. Se sarà spesso facile eliminare i soldati d'assalto, ovvero i più comuni e numerosi, arduo risulterà invece sbarazzarsi delle truppe specializzate, dotate di maggiore resistenza fisica, più veloci e capaci di far fuori il protagonista Sev persino in uno scontro corpo a corpo utilizzando il proprio coltello.

Nel complesso, e scartando l'occasionale piattezza di certi level design, la sensazione è che Guerrilla abbia stipato il flusso del gioco di una quantità di eventi a getto continuo. Quasi senza un momento di respiro si evita una raffica di proiettili, si scatena l'esplosione del solito barile infiammabile e ci si ripara dalle piogge di granate e dai potenti missili degli RPG, in tutto questo sollecitati dai compagni a muoversi e ogni tanto fermandosi per osservare poche ma ben inserite cut scene. Tale ritmo serrato non viene spezzato neanche dalle fasi in cui è necessario piazzare esplosivi o attivare interruttori ricorrendo all'uso del sensore di movimento del Sixaxis/DualShock 3, poiché durante queste sequenze non sarete esentati dal ricevere un proiettile in testa o dall'essere storditi da una granata. Sarà vostro compito, dunque, scegliere il momento opportuno per agire in ogni occasione. Irritante è l'impossibilità di farsi rianimare dai compagni, come invece accadeva in *Gears of War*. Mentre Sev potrà curare ogni alleato semplicemente puntando verso quest'ultimo una sorta di defibrillatore a distanza che spara un raggio elettrico miracoloso, egli non potrà beneficiare dello stesso trattamento in caso venisse abbattuto, obbligando dunque a un frustrante caricamento dell'ultimo *checkpoint*. Inoltre, l'impossibilità di strisciare per terra può rivelarsi un pesante limite durante le sparatorie, perché spesso le coperture non saranno alte a sufficienza per proteggervi totalmente.

Restare in equilibrio fra i due estremi della celebrazione esasperata e del disfattismo indisponente parrà forse una soluzione sin troppo semplice e poco coraggiosa. La verità è che questo è quanto *Killzone 2* merita: se una longevità non proprio esaltante e qualche percorso in cui lo scripting degli eventi si rende fastidiosamente visibile ci fanno desistere dal salutarlo con tutti gli onori di un nuovo capolavoro del genere FPS, ancor più numerosi sono i motivi che spingono a caldeggiarne la prova. **[8]**



Sev ha in dotazione una pistola, un fucile, le granate e un coltello. Il fucile da cecchino potrà essere tenuto fermo semplicemente evitando di sollecitare il sensore del Sixaxis, anziché ricorrere al solito pulsante per trattenere il respiro

Tocco di classe

Il multiplayer, pur non provato estesamente nella nostra sessione, merita una menzione d'onore: non è cosa da poco, in un gioco improntato al single player, poter contare sulla possibilità di far evolvere il proprio soldato nelle sfide online mediante un sistema di classi e specializzazioni. Al giocatore non spetterà il semplice compito di scegliere la classe più congeniale, ma occorrerà anche specializzarsi vincendo sul campo, poiché esistono abilità sbloccabili solo dopo aver raggiunto un certo livello d'esperienza. Un conto è essere un medico o un tattico qualunque, altro discorso è invece primeggiare in una determinata categoria. La modalità Warzone permette di affrontare missioni diverse nella stessa sessione senza ricorrere alla lobby. È possibile affrontare ogni mappa anche contro i bot, in maniera tale da impratichirsi prima di cimentarsi negli scontri contro giocatori in carne e ossa.

STREET FIGHTER IV

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE, TBA (PC) PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO PEGI: 12+

Capcom ha riproposto ciascuna delle musiche dei personaggi storici. Come poteva essere altrimenti? Sarebbe come eliminare Magical Sound Shower da un qualsiasi *OutRun* che si rispetti

Sono passati otto anni dall'uscita di *Street Fighter III: 3rd Strike*, ultimo vero sospiro di una serie che, dopo aver impresso a fuoco i canoni di un intero genere, si apprestava ad entrare in un lungo e buio letargo costellato da spin-off di cui l'umanità avrebbe fatto volentieri a meno.

Street Fighter è partito, come Re Riccardo, per una lunga missione, lasciando il proprio popolo in mano a un manipolo d'incapaci, difeso solo raramente dai Robin Hood del beat'em up. Nel frattempo, in sua assenza, sono cambiate molte cose: piuttosto che ricercare il perfetto equilibrio tra intuitività e bilanciamento, oggigiorno si presta più attenzione agli editor dei personaggi, a improbabili crossover, a trame complesse e all'enfasi su tecniche speciali mal calibrate ma esteticamente affascinanti. Quale sarà il prossimo passo, dopo Jedi che combattono contro ninja e samurai? Ma ora il saggio sovrano è tornato, pronto a portare un po' d'ordine nel suo decadente regno.

Sono passati otto anni, dicevamo, eppure basta avviare il gioco per trasformare la console in una piccola e pratica DeLorean. Tutto sembra voler strizzare l'occhio al passato: dalla griglia dei combattenti alla musica di sottofondo, fino ad arrivare all'esplosiva voce dell'annunciatore fuori campo. Ogni dettaglio su schermo richiama alla mente i vecchi capitoli della serie, e in particolare quello *Street Fighter II* tuttora considerato pietra angolare del franchise.

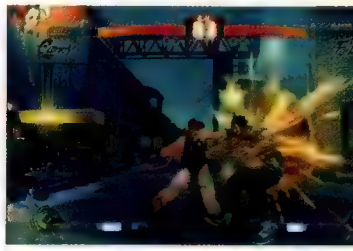
Street Fighter IV abbandona il sistema di parate e il Guard Break apparsi nei capitoli recenti. Non sarà più possibile bloccare colpi quando si è a mezz'aria, mentre il Focus permette di assorbire un attacco nemico e caricare un colpo in grado di stordire l'avversario

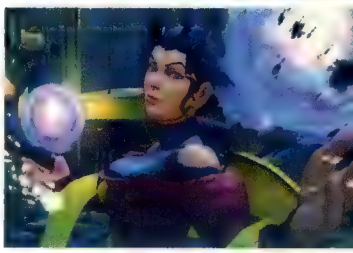
Ci si fa quasi prendere dalla nostalgia finché non si avvia il primo match. "Round One! Fight!", ruggisce l'annunciatore. E allora si rimane sbalorditi davanti a cotanta magnificenza stilistica, ammirando con la bocca spalancata ogni tocco di classe sullo schermo, mentre il nostro sleale avversario ne approfitta per prenderci sonoramente a pugni.

Tutto, dallo scenario ai modelli dei personaggi, è totalmente tridimensionale, portando agli estremi lo stile cartoon e a tratti caricaturale che ha sempre contraddistinto la serie. I meravigliosi effetti visivi abbelliscono ulteriormente le danze dei due sfidanti, mentre spesso le musiche sono, com'era facilmente prevedibile, riarrangiamenti dei pezzi più celebri. Ma tutto, ovviamente e per fortuna, si sposta rigorosamente su due assi, senza contaminare le meccaniche con rischiosi spostamenti in profondità.

I secondi passano, il rivale infierisce e la nostra energia cala drasticamente. Impugniamo saldamente il pad per rispondere ai suoi attacchi, provando con grande stupore una calda sensazione di familiarità: *Street Fighter IV* ripropone esattamente i rigidi meccanismi del passato, rinnegando addirittura il complesso sistema di parate introdotto nei capitoli più recenti. L'attacco Focus (una sorta di variante del Guard Break) è accompagnato da splendide pennellate d'inchiostro nero, le tecniche EX e le Super Combo sono più devastanti che mai, mentre l'aggiunta delle Ultra Combo rende ancora più imprevedibile l'esito di un match. In questo simulacro di perfezione c'è però qualcosa che non funziona come dovrebbe: sia con lo stick analogico che con il D-pad del controller si perde quel

Ogni dettaglio richiama i vecchi capitoli della serie, e in particolare quello Street Fighter II tuttora considerato pietra angolare del franchise





Gran parte della attenzioni sono state rivolte alle meccaniche e alla cura dei personaggi. Tuttavia non mancano extra sbloccabili, tra cui la possibilità di attivare il doppiaggio originale in lingua giapponese

Nella modalità arcade, ciascun combattente viene introdotto da piacevoli sequenze animate. I puristi stiano però tranquilli: apparendo solo all'inizio e alla fine, tali cut scene sono tutt'altro che invadenti

La precisione richiesta nell'esecuzione delle tecniche rende l'uso del D-pad preferibile rispetto allo stick analogico, più fluido ma spesso causa di drammatici errori. Proprio per questo motivo, il DualShock 3 è di gran lunga più comodo del pad dell'Xbox 360 e della sua pessima croce direzionale, premesso che l'arcade stick resta la soluzione migliore

senso di fluidità e precisione necessario a portare a termine lunghe e complesse combo di attacchi. In molti potrebbero non far caso a certi limiti, ma l'unica alternativa per i giocatori più smaliziati sarà quella di ricorrere al costoso arcade stick di Mad Catz. Anche la disposizione dei pulsanti, vincolata inevitabilmente alla struttura del controller, costringe talvolta a scomodi approcci [vedi box].

Dopo una serie di pugni, calci e prese, il nostro avversario è finalmente KO. Intanto, già ci chiediamo quali extra sbloccheremo una volta battuto l'ultimo combattente: ai contenuti multimediali, le animazioni e i costumi alternativi si aggiungono sei guerrieri non presenti nella versione arcade, oltre alla possibilità di sbloccare Seth, Akuma e Gouken (i tre boss finali) come personaggi giocabili.

Dopo pochi secondi veniamo interrotti nuovamente dalla voce dell'annunciatore che dà inizio al secondo round. Prima di avviare il match abbiamo però attivato il supporto alla modalità online, in modo che, in qualsiasi momento, chiunque possa sfidarci intromettendosi nel match in corso. Questo è solo l'ennesimo esempio di come Capcom sia riuscita a modernizzare quelle abitudini e tradizioni che un decennio fa prendevano vita all'interno delle mura di una qualsiasi sala giochi. Tradizioni perdute nel corso degli anni, ma d'un tratto riesumate come fossero meravigliosi fossili di ere lontane. E intanto un pugno, una parata e un altro calcio.

L'attaccamento al passato si protrae anche nella severità dei controlli. Ancora una volta, *Street Fighter* si riafferma come uno dei picchiaduro più profondi e ponderati sulla piazza. Il potersi spostare solo bidimensionalmente e la mancanza di parate aeree costringono il giocatore a meditare a fondo il prossimo attacco e prevedere tutte le mosse dell'avversario. Decidere di effettuare una Focus o un banale salto vuol dire esporsi irrimediabilmente a qualsiasi contromossa, cosa estremamente spiacevole quando si affrontano personaggi con un'enorme varietà di tecniche come C.Viper o Gouken.

C'è poco da fare: *Street Fighter IV* prende a pugni le altre serie e insegna loro, nuovamente, come va realizzato un picchiaduro. Le modalità aggiuntive non vanno oltre la classica Survival e Sfida, dispensatori di Obiettivi o Trofei, mentre tutti gli sforzi di Capcom si sono chiaramente focalizzati nella cura di un gameplay in grado di conservare ed evolvere gli schemi del passato, senza apparire obsoleto o incapace di attrarre nuovi giocatori.

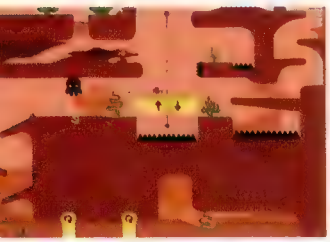
Ci apprestiamo a concludere il match, pronti a privare l'avversario dell'ultimo briciolo di energia rimasta. Ma d'improvviso, nel lanciare l'ultimo e definitivo Hadoken, lo schermo si congela e vibra, mentre il sonoro sparisce per qualche attimo. Un bug? Un disgraziato crash della console? No, semplicemente l'arrivo di un nuovo sfidante. E anche se non è al nostro fianco, ma seduto di fronte alla propria console, le dita fremono dal desiderio di dimostrare il nostro valore come se qualcuno avesse davvero inserito il suo gettone nel cabinato. **[9]**

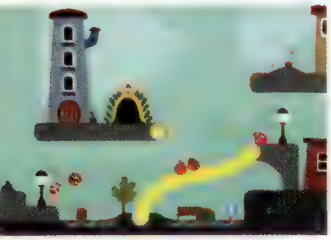
Giù, giù-avanti, avanti, pugno

Le critiche di Arc System (autrice della serie di *Guilty Gear*, non certo un beat'em up per principianti) alla poca accessibilità di *Street Fighter IV* non sono del tutto fuori luogo. Sebbene sia presente un esaustivo menù con tutte le tecniche di ciascun combattente, spesso le indicazioni su schermo sono tutt'altro che chiare. È il lampante caso, ad esempio, delle Ultra Combo, che per essere eseguite richiedono talvolta la pressione di tre pulsanti assieme: verrete tuttavia tratti in inganno da tre icone uguali semplicemente messe una accanto all'altra, dandovi così l'impressione di dover premere tre volte di seguito lo stesso pulsante. Se è vero che qualsiasi giocatore di vecchia data sa bene come si esegue un Hadoken, lo stesso non può dirsi per i neofiti dei picchiaduro che *SFIV* vorrebbe purtuttavia attirare.

ROLANDO

FORMATO: iPHONE, iPOD TOUCH USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NGMOCO SVILUPPO: HANDCIRCUS PEGI: -





***Rolando*, ultimo di una lunga lista di uscite, si affianca a *Dr Awesome* e *Dropship* tra i giochi più recenti di ngmoco su App Store. Il debutto di Neil Young è presto diventato uno dei primi punti di forza nella scena iPhone**

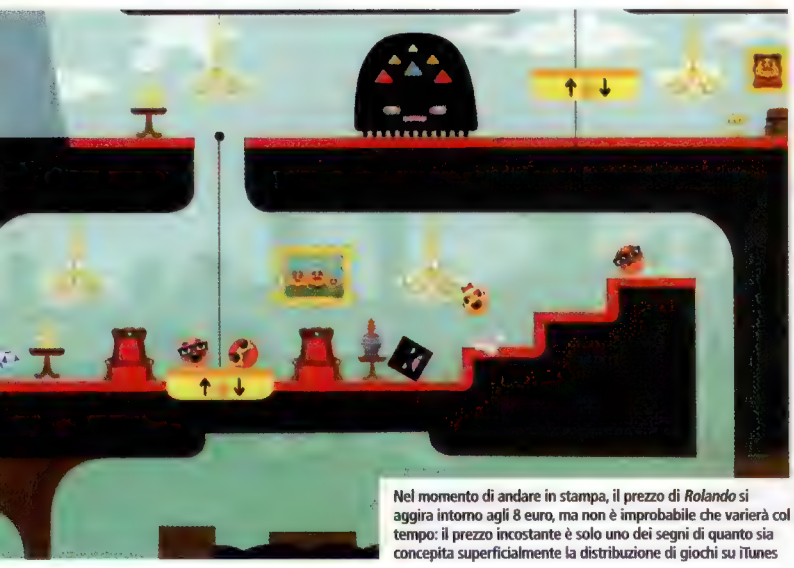
Per assurdo che possa sembrare, sia la bizzarra trama di *Rolando* che le sue intere meccaniche di gioco ruotano attorno a un unico soggetto: il vostro dito. Sebbene quest'incipit possa suggerire un orrido scompiglio di scarabocchi arcani o la presenza d'inanimati pulsanti su schermo, non temete. *Rolando* giunge alla conclusione che il più ovvio mezzo d'interazione

> A differenza di molti giochi iPhone, gli sviluppatori hanno evitato che i diversi input si sovrapponessero, conservando la semplicità del gioco

dell'iPhone dovrebbe essere sfruttato con parsimonia, e per la maggior parte ci si muove inclinando l'oggetto a destra e sinistra, lasciando allo schermo *multitouch* una mansione spesso sottovalutata: mostrare ciò che sta accadendo. Una mossa intelligente in un titolo già ricco di ingegno, una dimostrazione di quanto *Rolando* abbia da insegnare agli altri giochi su iPhone. Il titolo con cui HandCircus fa il suo debutto è certamente adatto a qualche ora in treno, ma oltre questo si cela una minuziosa analisi di ciò che funziona (o non funziona) sulla piattaforma targata Apple.

La chiave sta nei controlli. Toccato un Rolando per selezionarlo, gli si dà un buffetto per farlo saltare e s'inclina il dispositivo per vederlo rotolare: a differenza di molti titoli iPhone, i propositi degli sviluppatori hanno evitato che i diversi input si sovrapponessero. Anche nelle situazioni più complesse il gioco conserva la sua semplicità: leve e interruttori vengono azionati tramite un colpetto, trascinando una selezione rettangolare tipo Photoshop si raggruppano più Rolando assieme e, quando alcuni dei vostri personaggi escono fuori dal campo visivo, delle piccole icone vi permettono di sfrecciare verso di loro. Cruciale in un gioco dove spesso avrete diversi elementi da controllare è la possibilità di deselezionare un Rolando per bloccarlo in un punto, assicurandovi così che non finisca nell'oblio mentre intanto state gestendo un'altra unità.

Tuttavia, è un vero peccato che un gioco in grado di reggersi sulle proprie gambe abbia scelto uno stile artistico che gli garantirà in eterno la nomea di clone di *LocoRoco*. Laddove si può sorvolare sulla presenza di personaggi rotolanti all'interno di un mondo con motore fisico implementato, l'enfasi su colori piatti e figure puerili invita a quel tipo di paragoni tutt'altro che salutari, soprattutto dal momento che di rado vince sul rivale nei più minuti dettagli. L'insieme dei colori, in particolare, sembra curiosamente mal elaborato, i suoi verdi e blu richiamano più la



Nel momento di andare in stampa, il prezzo di *Rolando* si aggira intorno agli 8 euro, ma non è improbabile che varierà col tempo: il prezzo incostante è solo uno dei segni di quanto sia concepita superficialmente la distribuzione di giochi su iTunes

Una volta completato, il titolo si lascia rigiocare solo grazie alla presenza di oggetti collezionabili. Molto meglio è la schermata iniziale simil-griglia, che si riempie man mano nel corso del gioco

I nemici in *Rolando*, come in *LocoRoco* ma senza inconsapevoli accenni al razzismo, hanno le sembianze di figure nere. Forse camminando saggiamente sul lato sicuro della leggibilità culturale, in questo gioco non potrete neanche sconfiggerli a testate

Ci sono diversi tipi di *Rolando*, tra cui il re dormiglione che va spinto dagli altri attraverso i livelli o un pimpante commando blu in grado di incollarsi alle pareti e rotolare sui tetti

pioggia che dei raggi di sole, mentre gli oggetti collezionabili mancano dell'attraente stranezza dei sorridenti Mui Mui. Più tempo giocherete e sempre meno somiglianze con *LocoRoco* vedrete nei disegni di Mikko Walamies, ma il danno avviene inconsciamente nei primi attimi in cui si scorgono alcune immagini in-game.

I paragoni nel gameplay sono meno problematici. Sebbene entrambi i giochi spingano a inclinare il mondo per far rotolare i propri personaggi verso la salvezza, *Rolando* offre un maggiore controllo diretto sugli spostamenti e sull'ambiente. A dispetto di salti e scivolate, questo è essenzialmente un gioco in cui si pianificano le scelte: due dita sullo schermo e potrete vedere l'intero livello, cosa che sarà spesso indispensabile in un gameplay che dipende pochissimo dalle proprie abilità di reazione.

Piuttosto che lunghi ottovolanti dal punto A al punto B, i livelli realizzati da HandCircus sono enigmi brevi e non lineari, in cui avrete spesso una serie di obiettivi da portare a termine per poter spianare la strada verso l'uscita. Quasi ogni stage introduce una nuova idea, da ventole e bombe fino a ponti da disegnare su schermo con una strofinata del pollice. Nessuno di questi oggetti è particolarmente esotico, ma quando si mescolano alle abilità dei Rolando e a un intrigante e complesso level design, il risultato è più vario di quanto ci si aspetti.

Il trionfo unificante di *Rolando* risiede nel modo in cui il gioco apprezza l'imprecisione indissolubilmente legata all'hardware. Non solo il dito è un pessimo stilo, ma l'hardware basato su sensori di movimento aggiunge un'intrinseca imprevedibilità alle brusche virate richieste solitamente da un platform, facendo risultare il movimento troppo ampio o troppo nervoso. Per la gran parte, *Rolando* si presenta come un gioco indulgente per una piattaforma problematica, ammorbidendo i salti e forse anche assistendovi a mezz'aria. Inevitabilmente arrivano momenti in cui dimentica le sue stesse regole, richiedendo un grado di precisione che conduce solo alla frustrazione o creando troppe sottosezioni in missioni teoricamente pensate per essere completate nell'arco di una fermata dell'autobus. Nelle poche occasioni in cui il gioco si ferma non sarà per la richiesta di acrobazie millimetriche quanto per una momentanea difficoltà a cogliere la logica distorta del rompicapo in corso.

Come *Mario 64*, quindi, *Rolando* si forma a partire dal suo stesso schema di controlli. E, sebbene non possa assolutamente paragonarsi alla prima impresa in 3D di Miyamoto, il modo in cui spinge la piattaforma su cui nasce è altrettanto potente. Visto come un normale platform appare sicuro ed elegante; visto come un gioco per iPhone è certamente il titolo da imitare e superare. Incrociamo le dita nella speranza che non passi molto prima che qualcuno vi riesca. **[7]**

Tarda fioritura

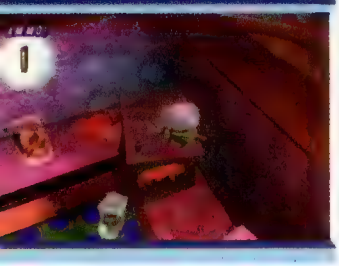
I controlli di *Rolando* sono chiaramente stati rivisti iterativamente durante lo sviluppo e corretti man mano che la varietà dei livelli cresceva. Ci sono indizi, separando e analizzando i suoi elementi individuali, che HandCircus abbia beneficiato del ritardo nell'uscita, impiegando gli ultimi mesi a studiare e apprendere scientificamente dai numerosi rottami già presenti nell'App Store, tra cui giochi troppo complicati o mal calibrati. Il risultato è un'avventura raffinata che, per la maggior parte, non chiede mai troppo ai suoi giocatori.

MUSHROOM MEN: THE SPORE WARS

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: GAMECOCK
SVILUPPO: RED FLY STUDIO PEGI: 12+

Mushroom Men fa a meno dell'HUD, mostrando la salute di Pax attraverso la quantità di cappello che rimane a proteggere il suo soffice cervello rosa. Ma non sarà sempre visibile in combattimento per via della traballante telecamera

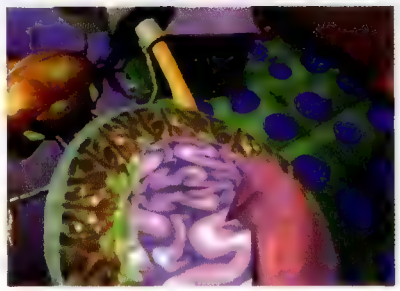
Ritmica fungina



***Mushroom Men* accosta il suo forte stile grafico a una colonna sonora ispirata, che si serve di tutto quel che esiste nello scenario e del vostro stesso avanzamento al suo interno. Realizzate in collaborazione con Primus' Les Claypool, le energiche musiche di *Mushroom Men* sono in realtà composte da rumori ambientali. Il gocciolio di una grondaia si unisce allo scricchiolio di travi o al ronzio di insetti, creando così un sinistro jazz che si muove ottimamente tra l'atmosfera di un film horror e quella di un noir, prima di scoppiare in un fragoroso pezzo funk.**

Red Fly Studio deve avere una vasta cultura in fatto di film di serie B. I colori usati in *Mushroom Men* sono saturi quanto quelli delle opere di Dario Argento e la colonna sonora è spettrale e gracchiante, con una vena di fantascienza vecchio stile, mentre al tutto è conferito un tocco di horror cronenberghiano. Ma Red Fly deve aver visto anche strani programmi di botanica, dal momento che nel suo gioco una luminescente melma extraterrestre porta in vita un branco di creature con cappello a lamelle, piuttosto che gli abitanti di un obitorio. La presentazione di questa sorprendente miscela non sbaglia un colpo, inusuale e macabra nelle giuste proporzioni, con uno stile artistico che cerca di allontanarsi dai soliti cliché burtoniani.

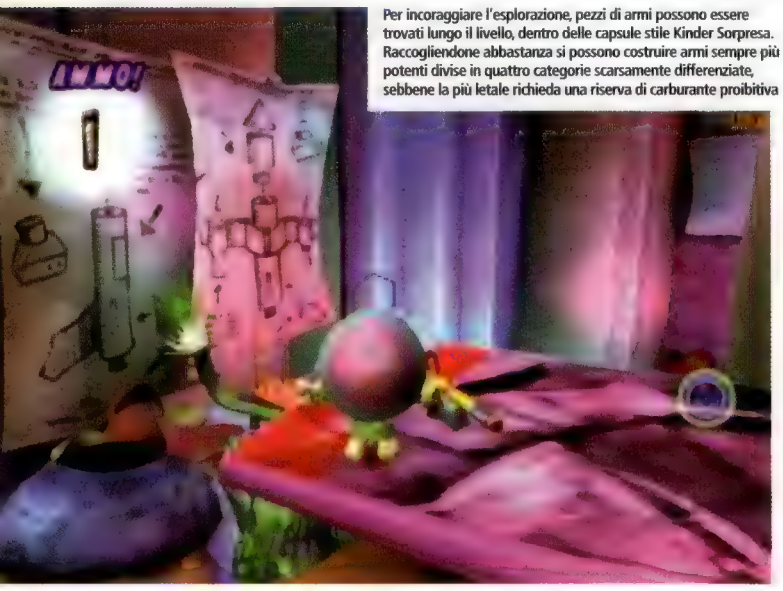
Tecnicamente, *Mushroom Men* raggiunge vette trionfali su Wii con una quantità di dettagli nelle vaste ambientazioni raramente vista su questa console. Nei panni di Pax, un fungo del clan dei Boleti, attraverserete recinti e prati resi immensi e pericolosi dalle vostre infime dimensioni in un viaggio alla ricerca dei frammenti di meteorite che vi hanno donato i vostri strani poteri. Ciò si riassume in fasi di esplorazione e piccoli enigmi: di tanto in tanto, i livelli spezzano la linearità del gioco, diventando degli enormi parchi di divertimenti disseminati di obiettivi e liberamente perlustrabili. Sfortunatamente, non siete gli unici a cercare le pietre spaziali: i bellicosi funghi Amanita e Lepiota covano sinistri piani prescrivendo dunque che il gioco sia cosparso di combattimenti a colpi di Remote.



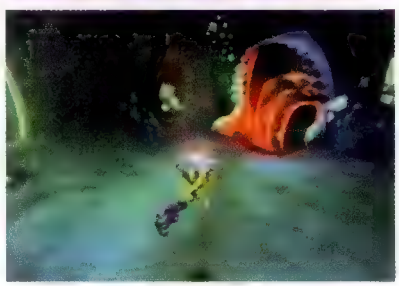
Questi scontri sono però solo delle (troppo frequenti) interruzioni. Non rappresentano una grossa sfida, poiché Pax è in grado di bloccare quasi tutti gli attacchi ripetutamente, mentre morire significa solo ricominciare da pochi istanti prima. Ma il vero problema riguarda la telecamera, che spesso si sposta inquadrando una parete, o magari la gamba di un nemico. Ciò diventa una seccatura soprattutto nelle aree chiuse, ma la visuale, controllata separatamente dai movimenti tramite il D-pad, resta un inconveniente per l'intera durata del gioco. Per un platform con ambienti enormi e l'enfasi sull'esplorazione, ciò vuol dire che ogni salto è seguito da un riaggiustamento del punto di vista con lo spostamento forzato e continuo del pollice dal pulsante A al D-pad.

Al suo meglio, *Mushroom Men* evita d'imporre un percorso prestabilito consentendo invece di arrampicarsi, dondolarsi e scivolare verso l'obiettivo a propria discrezione. Tuttavia, il più delle volte scade nella linearità, accettabile in se stessa ma macchiata dalla mancanza di fluidità delle sequenze platform e da occasionali anomalie geometriche. I livelli, per quanto meravigliosi, talvolta tendono più all'estetica che non alla funzionalità. Sarebbe perdonabile nelle sessioni più libere, ma spesso vi ritroverete a scivolare via su mura invisibili attorno a cianfrusaglie all'apparenza scalabili, o ad inciampare in piccole brecce che servono a rendere credibile il mondo ma non certo a facilitare lo spostamento di Pax al suo interno. In alcuni livelli è difficile orientarsi, davanti a labirintici corridoi uniti a obiettivi malamente segnalati.

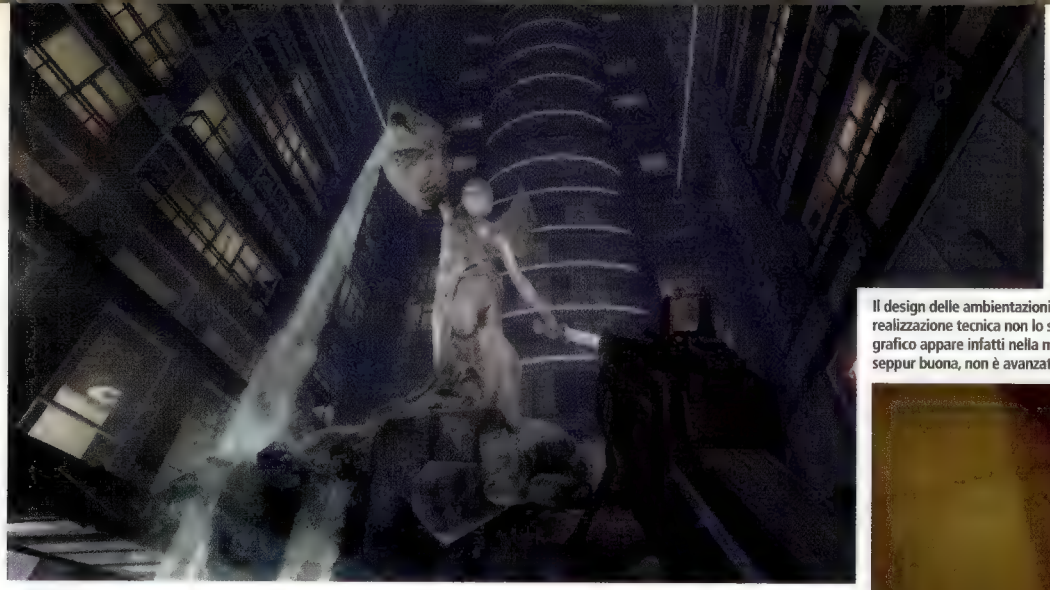
L'azione in *Mushroom Men* non va mai oltre le poche abilità iniziali, e le difficoltà che si incontrano consistono in problemi di telecamera o di struttura poco decifrabile del livello piuttosto che in arguti enigmi. Ma sebbene non vi sia nulla della raffinata esperienza che caratterizza le avventure di Mario né della loro persistente ingegnosità, il gioco fa attraversare delusioni e seccature in spalla al suo brillante micromondo. *Mushroom Men* non sarà mai degno del Regno dei Funghi, ma con un più rigoroso playtesting e una telecamera migliore avrebbe raccolto di certo qualche tartufo in più. **[6]**



Per incoraggiare l'esplorazione, pezzi di armi possono essere trovati lungo il livello, dentro delle capsule stile Kinder Sorpresa. Raccogliendone abbastanza si possono costruire armi sempre più potenti divise in quattro categorie scarsamente differenziate, sebbene la più letale richieda una riserva di carburante proibitiva



Per risparmiare sul rating, *Mushroom Men* si astiene dal rappresentare morti raccapriccianti, come quando si colpisce la testa di un coniglio con una ventola. Stranamente, tuttavia, i corpi degli insetti e dei ratti giacciono in giro, macabramente corrosi da spore fluorescenti



Il design delle ambientazioni è ottimo, peccato che la realizzazione tecnica non lo sia altrettanto. Il comparto grafico appare infatti nella media e anche la fisica, seppur buona, non è avanzata molto dai tempi di *F.E.A.R.*

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: WARNER BROS INTERACTIVE
SVILUPPO: MONOLITH PRODUCTIONS PEGI: 18+

Un bel ricordo, il primo *F.E.A.R.*. Un titolo che era riuscito, grazie a piccoli ma significativi tocchi di classe, a innovare un filone ludico oramai saturo di malriusciti cloni liberamente ispirati agli inarrivabili capolavori dell'FPS. La sua seconda iterazione, dopo una gran mole di vicissitudini legali connesse proprio al suo nome, raggiunge dunque gli scaffali dei negozi, forse con troppo ritardo in un genere che, dai tempi del suo predecessore, è parecchio maturato.

Non fraintendeteci: *Project Origin* non è un gioco mal realizzato, tutt'altro, ma va riconosciuto che non riesce a stare al passo con gli ultimi esponenti dei generi videoludici a cui fa riferimento. Sparatutto da un lato, survival horror dall'altro, si ritrova circondato da una serie di titoli nettamente migliori, che sminuiscono il suo reale valore. Da un lato un *Killzone 2* troppo spettacolare nel comparto grafico per poter lasciare al giocatore anche solo il dubbio di un confronto diretto con altri sfidanti, dall'altro un *Resident Evil 5* che, ancor più orientato all'azione del quarto episodio, contribuisce a togliere spazio a quel piccolo zircone horror che porta il nome di *F.E.A.R. 2*.

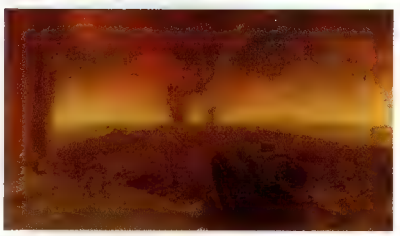
Tuttavia, se ci si sforza di considerare il titolo per quel che realmente è, senza entrare nel ginepraio degli ovvi paragoni, ci si ritrova di fronte a un prodotto pregevole, degno seguito del suo predecessore. Fermo restando, appunto, che di un seguito si tratta e che, in quanto tale, più che innovare e rivoluzionare, è volto a riprendere e a cercare di migliorare tutte le meccaniche del primo capitolo, raffinandole senza particolari aggiunte o stravolgimenti. Ancora una volta vi ritroverete infatti a fronteggiare Alma, assisterete alle sue terribili visioni e, anche in questo caso, sarete ovviamente chiamati a fare da carnefici a suon di pallottole e bullet time, pesantemente utilizzato in questa nuova incarnazione di *F.E.A.R.* come nell'originale.

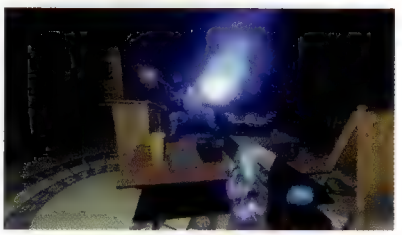
Una formula che tutto sommato non dispiace, ma che appare inflazionata, ormai costretta a pagare il tributo del tempo. E considerando che, dal punto di vista del gameplay, il titolo si offre come uno sparatutto onesto, sviluppato da manuale, adrenalinico quanto basta e costellato di quelle scene in stile Terminator utili a sfogare, a danno di anonimi soldati genetici, le frustrazioni della routine quotidiana, è un vero peccato che Monolith non abbia inseguito più a fondo la strada dell'innovazione.

Fortunatamente l'elemento horror, tutt'altro che secondario, controbilancia l'azione ridondante inframmezzandola, discretamente e mai forzatamente, con scene forti e raccapriccianti quanto basta, capaci, anche grazie al classico accompagnamento dell'irrequieta vibrazione del joypad, di provocare attimi di puro terrore, tali da far trasalire perfino quei veterani dei survival horror che si credevano tanto coraggiosi da non poter essere più turbati da nulla. Tuttavia, neppure questo aspetto del gioco è scevro da qualche mancanza, rappresentata dal comparto narrativo di *Project Origin*. La trama infatti, seppure a tratti interessante, non riesce a mantenersi all'altezza delle sensazioni che il gioco vuole regalare. Rovinoso anche il finale, aperto sì, ma piuttosto insignificante, troppo acerbo per un'avventura che, seppur breve nelle sue 8-10 ore di gioco, appare nel complesso emozionante e intensa.

In ultima analisi, ci si trova di fronte a un FPS di buona fattura e con ottime premesse uscito tuttavia con pessimo tempismo, in un momento sfavorevole a causa di sfidanti troppo forti, e troppo simile al suo predecessore per raggiungere il suo vero potenziale, pur garantendo la sua buona dose di momenti notevoli e salti sulla sedia. Delude, in definitiva, il fatto che un gioco atteso come possibile capolavoro si riveli in fondo soltanto una piccola perla nella nicchia del suo genere. **[7]**

In puro stile *Metal Gear Solid*, nel corso del gioco un informatore vi aiuterà con la vostra missione. Peccato che al posto di Gola Profonda/Gray Fox qui avrete a disposizione solo uno scienziato obeso ed esaltato che si fa chiamare Pugno di Serpente





A quanto pare, la rivoluzione spara e fuggi di *Gears* non ha toccato *Project Origin*, che riutilizza il suo solito sistema di coperture. Nascondersi non è però sempre utile: una volta che avrete messo le mani sulle armi più potenti, utilizzabili per poche sezioni del gioco, i nemici non riusciranno a sfuggirvi

Sogni di Gundam

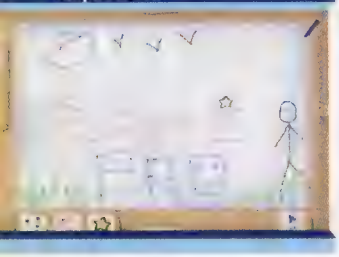
Le power armor sono l'unica effettiva grande aggiunta al gameplay della serie. Si tratta di esoscheletri robotici potenziati che vi consentiranno, per brevi periodi, di dar libero sfogo alla vostra sete di distruzione. Molto utili online, questi mech si faranno desiderare nel corso dell'avventura in singolo. Gli sviluppatori hanno infatti preferito non rischiare di stravolgere del tutto il gameplay inserendo unicamente due sezioni alla guida di una power armor e, sporadicamente, alcuni combattimenti contro alcune di esse. La scelta di mantenere intatta l'identità di *F.E.A.R.* cozza però con l'inclusione stessa di questa innovazione, che avrebbe meritato senza dubbio un'esplorazione più profonda. Si tratta comunque di due tra le sequenze più divertenti del gioco, davvero utili per allentare la tensione provocata dalle visioni di Alma.

Gli oltre 70 livelli di gioco sono disseminati su diverse isole, ognuna delle quali presenta enigmi e sfide sempre originali. Anche la mappa del mondo, coerentemente al resto della grafica, sembra disegnata da un bambino dell'asilo (in senso buono)

CRAYON PHYSICS DELUXE

FORMATO: PC, IPHONE USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: PETRI PURHO SVILUPPO: INTERNO PREZ.

La mia scatola di pastelli



Al momento di andare in stampa, l'ultimo aggiornamento pubblicato aggiunge a *Crayon Physics Deluxe* nuovi obiettivi, rimpolpandone ulteriormente il fattore rigiocabilità. Come se non bastasse, grazie all'editor dei livelli è possibile realizzare e condividere con gli altri le proprie creazioni. Sebbene sia ancora largamente migliorabile, il sito ufficiale del gioco offre una pagina interamente dedicata ai livelli degli utenti, in cui chiunque può pubblicare le proprie opere d'arte o scaricarne di nuove.

All'interno di un settore costantemente additato per la mancanza di originalità e per l'eccessiva abbondanza di sequel, cloni e nuove iterazioni di meccaniche ormai spremute all'osso, *Crayon Physics Deluxe* si afferma come l'ennesimo gioiello d'innovazione partorito dal ghettizzato panorama dello sviluppo indipendente. Il puzzle game realizzato dal finlandese Petri Purho offre fin dall'inizio l'unico strumento di cui il giocatore avrà bisogno nel corso di tutti i vari livelli: un pastello colorato. Qualsiasi forma disegnerete prenderà istantaneamente vita, rispondendo correttamente alle leggi fisiche che governano il piano di gioco. Avrete così la possibilità di creare tutto ciò a cui sarete in grado di pensare, in modo da condurre una piccola sfera rossa verso una stella posta nei punti più improbabili dello scenario: questo sarà, in sostanza, il vostro obiettivo in ciascun livello del gioco.

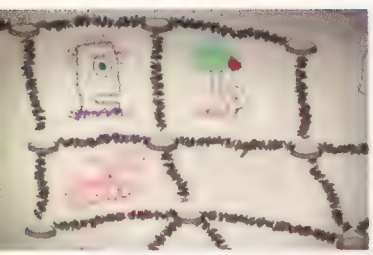
Quello che all'apparenza può sembrare uno scialbo espediente per accollare al giocatore la preoccupazione di creare i propri livelli è in realtà la massima espressione del concetto di sandbox: a prescindere dalla posizione della stella e da quali e quanti ostacoli siano presenti, il numero di soluzioni attuabili resta potenzialmente infinito. Immaginate che un enorme blocco vi sbarri la strada: potrete decidere di spostarlo disegnando un'enorme sfera rotolante, di sollevarlo legandolo a un contrappeso o addirittura di realizzare una catapulta in grado di lanciare la sfera dall'altro lato. Ovviamente, più complessa sarà la vostra idea, maggiore sarà il senso di soddisfazione e appagamento ricevuto a seguito di sessioni di *trial and error* più o meno lunghe.

Ma, paradossalmente, libertà di scelta e imprevedibilità rappresentano non solo le più grandi qualità di *Crayon Physics Deluxe*, ma anche il suo più evidente punto debole. I limiti del gioco non sono da ricercare in un cattivo level design o in meccaniche poco elaborate, bensì nella creatività del giocatore e nella sua disposizione a scovare soluzioni complesse.

Dal momento che il titolo, sostanzialmente, non è retto da alcuna regola, i più lavativi potranno superare qualsiasi livello forzandone brutalmente la serratura: la gran parte può essere superata replicando continuamente la stessa identica soluzione, mentre in alcuni il giocatore tenderà sempre a scegliere la via più veloce e banale. Addirittura, talvolta vi capiterà di superare un enigma semplicemente scarabocchiando delle forme a caso, per poi chiedervi se costruire quell'enorme e complesso braccio trainante nel livello precedente fosse stato solo uno spreco di tempo.

Tutto, quindi, sta nelle mani del giocatore: allo stesso tempo, le sue scelte potrebbero rendere *Crayon Physics Deluxe* una delle più riuscite trovate degli ultimi tempi o uno dei puzzle game più banali di sempre. La colpa del gioco è quella di proporre enigmi altalenanti, in qualche occasione dilaniati da un level design che raramente spinge il giocatore a intraprendere scelte complesse, nonostante la presenza di un impeccabile editor riesca a ovviare in buona parte a tale difetto.

Nonostante tutto, *Crayon Physics Deluxe* mantiene indubbiamente una fantastica alchimia tra affascinante estetica e geniali meccaniche di gioco, a dimostrazione di come grafica tridimensionale ed effetti particellari siano spesso ridondanti: a volte bastano soltanto un foglio ingiallito e un pastello colorato. **[7]**



Sebbene Petri Purho voglia distribuire *Crayon Physics Deluxe* attraverso diversi canali, attualmente è disponibile per il download esclusivamente sul sito www.crayonphysics.com, al prezzo di 15 euro. Su App Store è anche presente una versione per iPhone sviluppata da Hudson Soft

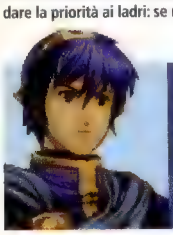
Quando lo scorso anno fece il suo debutto in pubblico, *Crayon Physics Deluxe* era molto più vicino a un esperimento che non a un gioco vero e proprio. Nel corso dei mesi sono stati aggiunti numerosi livelli, nuove caratteristiche e un intuitivo editor

La guida INDISPENSABILE PRATICA, UTILE e DIVERTENTE

Chiedila subito al tuo edicolante!

Marth abbandona la tradizionale divisa blu se utilizzato da un avversario online per comandare la squadra rossa. Bisogna sempre dare la priorità ai ladri: se raggiungono un insediamento o un forziere per primi li deprederanno, lasciandovi a corto di rarità

Cambiar classe si traduce in una semplice opera di sostituzione. Non è possibile superare in una campagna single player il numero previsto di unità di un dato tipo. Marth potrà reclutare alcuni soldati nemici parlando con loro: sì, anche in caso avessero fatto fuori il vostro paladino preferito poco prima a colpi di scure



FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: NINTENDO
SVILUPPO: INTELLIGENT SYSTEMS PEGI: 7+

Fire Emblem approda su Nintendo DS con un remake del primo episodio per NES, offrendo per l'occasione un prodotto più adatto ad un pubblico di neofiti. Uno degli elementi cardine della serie è l'impossibilità di riportare in vita i personaggi morti in battaglia, che spingeva i veterani a resettare la console e a ricominciare da capo l'intera missione. Oggi quest'azione è divenuta ridondante: torna infatti da *Radiant Dawn* il sistema di salvataggio libero che salverà dal superlavoro gl'interruttori d'accensione di migliaia di DS.

Una manciata di nuove idee tratte dalle più recenti iterazioni aiuta dunque a rinverdire *Shadow Dragon*, ma Intelligent Systems è per il resto tornata al gameplay elementare del passato. L'aggiunta dell'ormai tipica relazione analoga alla morra cinese tra spade, asce e lance cerca di modernizzare il tutto, ma molti dei passi evolutivi compiuti nel frattempo sono stati cancellati per amor di accessibilità. Si sente in particolare la mancanza dei Supporti, ovvero le amicizie strette fra i personaggi con lo scopo di rafforzarli vicendevolmente, e dell'equivalente magico del triangolo delle armi.

Un massiccio tutorial e il salvataggio libero smorzano il livello di difficoltà (oltre che la sollecitazione del disgraziato interruttore), mentre nuove unità specifiche entreranno automaticamente nel party ogni qualvolta esso scenderà sotto un certo numero di membri. Considerando la tradizione dei fan di sbloccare tutti i personaggi, il fatto che solo tramite la sconfitta di alcuni sia possibile ottenerne di nuovi sembra un tantino fuori luogo. Le modalità più difficili, programmate per accontentare i veterani, non fanno altro che innalzare i parametri delle abilità nemiche: la battaglia rimane uguale ma dura di più.

Ancor più singolare è la possibilità di cambiare la classe di ogni unità tra una battaglia e l'altra: con tanti cambiamenti volti ad accogliere i principianti un'opportunità come questa, che conduce ad un numero quasi infinito di strategie, va contro l'immediatezza sperata. Per il veterano della serie, gran parte del traino strategico consisteva nell'arrabattarsi con un drappello di disperati lungo le missioni più ardue; il rimescolamento selettivo delle unità aggiunge profondità a scapito dell'immediatezza e della pulizia ludica e impedisce ogni attaccamento emotivo alle truppe. Potremo pensare che Ossa sia un bel tipo, ma come arciere sarà sempre sostituibile.

L'entrata del franchise nel gioco online palesa analoghe contraddizioni, poiché se è vero che il negozio d'oggetti esclusivi e la facoltà di prendere in prestito le unità degli amici sono introduzioni di rilievo, le battaglie in Rete non possiedono lo stesso impatto di quelle dell'ultimo *Advance Wars*. Si possono accampare scaramucce contro un party rivale scegliendo cinque membri del proprio gruppo nella campagna in single player, ma si tratta di poca cosa dopo essersi abituati a controllarne sedici nelle missioni più avanzate.

Il concetto stesso di battaglia stand alone ha poco senso nel contesto di *Fire Emblem*.

Visitare i villaggi assediati potrebbe risultare in una grossa ricompensa in oro, ideale da spendere in nuove lance appuntite, spade potenziate e riparazioni dell'arsenale tra una missione e l'altra

Nella campagna in singolo proteggere e far evolvere le proprie truppe è importante quanto vincere una battaglia individuale, ma la modalità online abbandona tale peso drammatico e ne soffre.

Queste, tuttavia, sono osservazioni da fan e *Shadow Dragon* vuole essere piuttosto un tentativo di coinvolgere nuovi videogiocatori. Ironicamente, se da un lato il gioco fa di tutto per piacere ai profani e riesce a offrire una campagna emozionante nonostante il calo del livello di sfida, dall'altro rivela sia i motivi della grandiosità di *Fire Emblem* sia le ragioni che portano a considerare questo episodio il meno indicato per costituire un valido esempio della saga tutta. [7]

Divertirsi con la matematica

Mentre le piccole e indistinguibili unità rappresentate sul campo di battaglia mancano di carattere (solo dopo diverse missioni abbiamo realizzato che la nostra fedele suora era in realtà un monaco raggrinzito), il combattimento è realizzato in un pregevole 3D in cel-shading. Sì, lo stesso florilegio di scherma verrà ripetuto centinaia di volte, ma osservare un demone sterminatore finalmente giustiziato sulla punta di una lancia è appagamento nella più pura forma garantita da un *Fire Emblem*. Analogamente, la schivata di un colpo potrà pure dipendere da fredde statistiche numeriche, ma preferiamo ignorare i calcoli e rimanere col cuore in gola a ogni attacco. Particolare gloria spetta ai maghi, che sfogliano con *nonchalance* le pagine dei loro tomi impolverati prima di lanciare i più terribili incantesimi.

Nonostante sia facile spostare per errore oggetti prima accuratamente posizionati, il gioco consente di annullare rapidamente i danni involontari. Anche se il framerate si comporta in modo esemplare, sembra spesso risentire degli incidenti, balbettando a ogni schianto contro il terreno ed evidenziando i momenti peggiori del sistema di animazione

SKATE 2

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBBLICA: EA
SVILUPPO: EA BLACK BOX PEGI: 16+

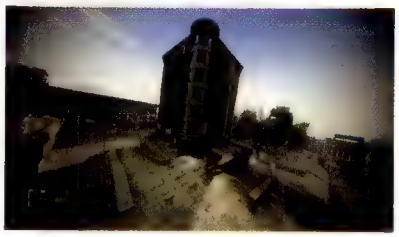
Skate era una reazione ai sequel, una ventata d'aria fresca a fronte della caduta di *Tony Hawk* nel baratro oscuro del conservatorismo. Ciò pone *Skate 2* fin dall'inizio in una posizione scomoda: il risultato è inevitabilmente un tipico seguito che vede la base originale arricchita da aggiunte, rifiniture e aggiustamenti. Anziché il brivido della novità riceviamo il piacere del *di più*, anche se già il primo gioco metteva in chiaro che quantità non si traduce necessariamente in qualità.

Accanto a una più ampia rosa di evoluzioni rispetto all'originale, il sequel offre la possibilità di saltar giù dalla tavola ed esplorare New San Vanelona a piedi. Passeggiare per la città in un gioco di skateboard non è di certo l'attrattiva centrale, soprattutto considerata la realizzazione piuttosto sgraziata. I personaggi si girano lentamente, come fossero navi corazzate, e si muovono come dei neanderthaliani agitati sia che corrano o che camminino, sobbalzando tra le due animazioni con movenze goffe e poco plausibili. Passeggiare, comunque, ha i suoi vantaggi. Esplorare le aree di esibizione tra un obiettivo e l'altro è abbastanza agevole e, ancor più importante, con entrambi i piedi a terra è possibile afferrare oggetti come panchine o bidoni dei rifiuti e spostarli in modo da creare il percorso ideale.

La capacità di costruire il proprio tracciato insinua una componente puzzle in molti degli obiettivi del gioco, ma dà il suo meglio nella modalità online dove i giocatori più accaniti potranno passare ore a spostare gli oggetti virtuali prima di condividere i risultati in Rete. Il gioco è permeato da un ammirevole contegno che evita tutto quanto sia esageratamente stravagante, offrendo piuttosto la possibilità di apportare delle modifiche al percorso, come la distanza tra un tavolo da pic-nic a una panchina, fino alla perfezione, in modo da estendere nei limiti del possibile le proprie acrobazie.

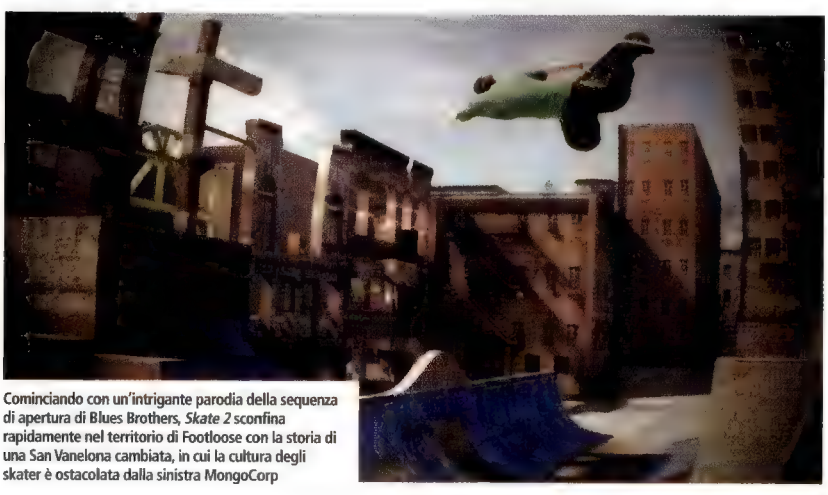
Purtroppo, però, la nuova modalità Hall of Meat suggerisce che la pericolosa discesa del franchise verso la farsa potrebbe già aver preso il via. Anche se c'è qualcosa di inevitabilmente divertente nel valutare quale sia la pertica migliore da cui lanciare il vostro skater per poi guardarlo schiantarsi a terra e far salire il punteggio, l'esperienza non si integra mai con la quieta posatezza del gioco né offre la precisione e la ferrea logica degl'incidenti in *Burnout*.

New San Vanelona rimane una piacevole ambientazione dove eseguire dei buoni trick realistici, e il modo in cui i controlli Flickit si sono arricchiti di nuove opzioni contribuisce a fare nuovamente di *Skate 2* un classico modesto, pur in un contesto di avviata diluizione. Nonostante i piaceri offerti da un così ben costruito sandbox dalle molte distrazioni, il seguito di Black Box fatica a trovare delle giustificazioni valide alla sua stessa esistenza. La realizzazione è ancora buona, ma il gioco nella sua interezza appare quasi privo di uno scopo. **[7]**



SkBer Boi?

A differenza del prequel, in *Skate 2* è possibile scegliere tra un avatar maschile o femminile, con risultati piuttosto bizzarri. In pratica, gli altri personaggi spesso non noteranno la differenza tra un genere e l'altro, magari riferendosi a voi al maschile anche se andate in giro con pantaloncini e un grazioso taglio alla moda. È del tutto plausibile, d'altronde, che i PnG siano confusi dai modelli androgini dei personaggi e dalle goffe animazioni tipo Cro-Magnon sovrappeso. Comunque sia, si tratta di una scelta puramente cosmetica con un impatto nullo sulla storia.



Cominciando con un'intrigante parodia della sequenza di apertura di Blues Brothers, *Skate 2* sconfina rapidamente nel territorio di Footloose con la storia di una San Vanelona cambiata, in cui la cultura degli skater è ostacolata dalla sinistra MongoCorp

Gli effetti di luce conferiscono alle ambientazioni tonalità autunnali, ma nel complesso la grafica è più funzionale che bella. La vegetazione mal realizzata spesso rovina il paesaggio

AWAY SHUFFLE DUNGEON

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (JP, USA), TBA (EUR)
PUBLISHER: AQ INTERACTIVE (JP), MAJESCO ENTERTAINMENT (USA), VIRGIN PLAY (EUR) SVILUPPO: ARTOON/MISTWALKER PEGI: 7+

Nonostante il gioco sia in 2D, la visuale diventa tridimensionale quando si entra nei negozi o quando uno dei fiacchi boss inizia ad adirarsi

Away Shuffle Dungeon non possiede molte caratteristiche di rilievo e, con una sola eccezione, ciò che offre appare alquanto fiacco. La trama è priva di senso, la grafica scialba e gli elementi ruolistici non sono profondi né tanto meno appaganti. Cosa c'è di buono, dunque?

Molti, moltissimi dungeon. Labirinti composti da due schermate, che alternandosi si mescolano attingendo a una gamma di varianti mentre si procede. La vostra missione è sempre quella di trovare qualcosa e riportarla indietro, rimbalzando da uno schermo all'altro. Ma lasciatevi incastrare in una stanza mentre sta scorrendo e dovrete ricominciare da capo.

I livelli non sono però dungeon nel vero senso del termine. Non ci sono segreti da scoprire, nessuna intricata serie di porte, né spaventosi boss o incredibili bottini da depredare, e in alcuni casi anche la loro progettazione lascia molto a desiderare, richiedendo soluzioni troppo ovvie o semplicemente una esplorazione disordinata per vincere. Il giocatore si ritrova al comando di un protagonista egualmente striminzito, le cui uniche abilità consistono nella deambulazione, in un attacco di spada e in alcune magie. Questa povertà d'azioni spinge a focalizzarsi come necessario sui salti di schermata in schermata, costringendo a procedere anche quando l'impulso sarebbe quello di fermarsi.

Sfortunatamente, gli elementi GdR non possono essere ignorati nel passaggio da un dungeon all'altro, nemmeno quando si limitano al potenziamento. Le attività nei negozi insistono inutilmente sull'orientamento del locale rispetto al feng shui, mentre il sistema di potenziamento delle magie in stile Tamagotchi è non solo semplicistico fino a risultare superfluo, ma anche noioso. Insieme alla trama superficiale e ad un inventario ridondante, questi elementi riescono a restringere l'attenzione del giocatore verso ciò che di buono il gioco offre: il sistema di cambio continuo della schermata e i momenti di panico, che infondono al gioco più vita di quanto il concept spingerebbe a credere. Per quanto non da stroncare del tutto, l'idea è sacrificata e il titolo difficile da raccomandare senza riserve. **[5]**

C'è molta varietà nei dungeon. Difficilmente vi sembrerà di trascinarvi per la quindicesima volta davanti allo stesso muro; peccato non valga lo stesso per i nemici

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

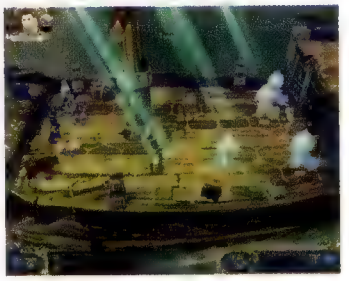
FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: 1C COMPANY SVILUPPO: KATAURI PEGI: 12+

Il GdR strategico di Katauri è qualcosa di compulsivo. Da un lato la sua semplicità non farebbe presagire un longevo interesse, dall'altro il gioco accalappia il giocatore con un torrente di richieste difficile da interrompere.

Non è di certo la noiosa narrazione fantasy, nonostante l'involontaria ilarità scaturita dai buffi tentativi d'inglese, a spingere ad andare avanti. Ma, oltre a ciò, il gioco tende a restare perversamente silenzioso nell'esplicazione delle sue più oscure meccaniche, che tendono così a saltar fuori dal nulla cogliendo alla sprovvista il giocatore.

Le basi del sistema di combattimento su griglia esagonale sono comunque piuttosto semplici da capire, ma nascondono una profondità tattica che comprende la relazione tra le specie d'appartenenza delle unità, le loro abilità speciali e le immunità individuali, gli incantesimi e i pericoli ambientali. Le tattiche diventano più complesse col progredire del gioco, ma anche le prime schermaglie richiederanno una notevole attenzione nella preparazione e nell'utilizzo del vostro esercito.

Sfortunatamente, i combattimenti non sono abbastanza interessanti a fronte della loro quantità, e non c'è alcun modo per calcolare istantaneamente il risultato dello scontro. Inoltre, dato che l'inclusione di più soldati in una singola unità non solo ne aumenta l'energia ma anche il potere d'attacco, sarà sovente necessario rifornirsi in modo da conservare il massimo della potenza. Troppo frequentemente ciò significherà raggiungere il più vicino venditore di arcieri scheletrici o unicorni solo per tornarvi cinque minuti dopo, quando un arcimago nemico avrà fatto a pezzi le vostre iene. Comunque, questo processo di esplorazione e rinfoltimento dei ranghi con forze alleate sempre più bizzarre è stato realizzato con un occhio di riguardo per l'assuefazione dell'utente e, passando sopra a qualche imperfezione linguistica, si ritrova un titolo la cui solidità merita che se ne sopporti l'aura di opacità. **[6]**



King's Bounty cerca di ricostruire un mondo fantasy simile per stile a quello di *World of Warcraft*, e come il titolo Blizzard si avvale di colori brillanti e di un tocco di umorismo che vivacizza una cosmologia altrimenti abusata

La progressione del livello delle unità nemiche non segue logica alcuna, tanto che vi capiterà di incontrare avversari invincibili all'inizio del gioco così come avversari debolissimi alla fine

SPACE INVADERS GET EVEN

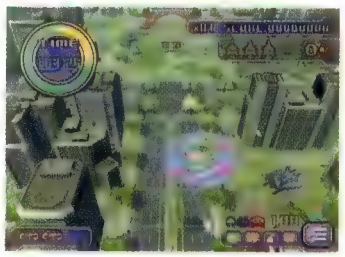
FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SQUARE ENIX
SVILUPPO: TAITO PEGI: 7+

Space Invaders Get Even ruota attorno a un'inversione di ruoli: dovrete infatti razziare quella stessa Terra che per trent'anni vi siete impegnati a proteggere. Il Nunchuk controlla un UFO accompagnato dai classici Invasori che sarà possibile spedire all'attacco utilizzando il Wii Remote, per poi muoversi di città in città distruggendo le difese terrestri e affrontando infine l'obbligatorio boss finale.

Nonostante la semplicità del concept, *Space Invaders Get Even* tenta comunque di introdurre una certa varietà nell'azione, chiedendovi di rapire mucche o di liberare i vostri prigionieri così come di distruggere tutto indiscriminatamente. Ciò non riesce a eliminare l'imperante sensazione di ripetitività e vi sembrerà, dopo due tre livelli, che *Get Even* abbia già mostrato tutto ciò che ha da offrire. Non mancano però momenti più alti: qualche eccellente boss, battute sulla Taito e gli Invasori stessi.

Tutto il fascino del gioco risiede proprio in questi piccoli sprite, i classici squadrati UFO 2D della serie, che girovagano per il livello rimbalzando o sfrecciando verso i luoghi da attaccare. Sono disponibili cinque formazioni diverse che consentiranno al giocatore di utilizzare gli Invasori sia per attaccare che per difendersi, ripiegando oppure assorbendo i colpi a voi destinati.

Per quanto ciò potenzialmente aggiunga un po' di varietà all'insieme, la vostra unica preoccupazione resterà in realtà quella di trovare delle zone sicure per la rigenerazione degli Invasori a colpi di Remote. I nemici consistono in anonimi carri armati, elicotteri e torri lanciamissili, la cui mancanza di personalità viene colmata almeno in parte dagli stralci di terrorizzate conversazioni intercettate dai canali di comunicazione. Le ambientazioni e i vari elementi distruttibili sono semplicistici e scarni.



Il problema più grande di *Get Even* è il prezzo. È necessario pagare 500 punti per il primo livello e poi altri 500 per i successivi pacchetti da tre livelli cadauno. Dopo un investimento di 2000 punti il gioco appare ancor più riduttivo

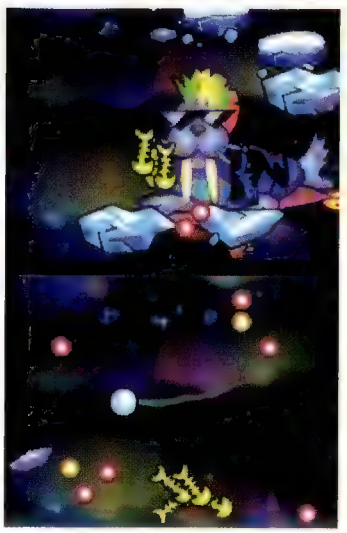
Get Even deve molto di più a *Rampage* che all'originale *Space Invaders*, essendo fondato su simili meccaniche di distruzione magari interessanti ma poco profonde. Non si tratta di un gioco pessimo, ma di certo non realizza le aspettative degli appassionati. **[5]**

Il tank del gioco originale torna come 'pilota' di molti dei boss del titolo. I quali, incidentalmente, non arrivano mai a eguagliare l'economia e il fascino dello stile rètro derivato dal primo *Space Invaders*

BIG BANG MINI

FORMATO: DS USCITA: 2009 PUBLISHER: SOUTHPEAK
SVILUPPO: ARKEDO PEGI: 7+

Sparare a caso non dovrebbe essere una strategia raccomandabile, dato che mancare il bersaglio risulta i una pioggia di detriti. Ma l'imprecisione dovuta ai due schermi ha richiesto una maggiore clemenza

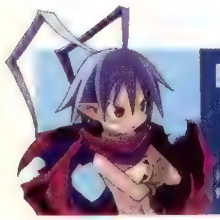


Basato sul tempismo del giocatore nel lanciare i propri colpi da uno schermo all'altro, *Big Bang Mini* si addentra nella più fastidiosa incognita del DS: quella terra di nessuno tra i due schermi che ha già mietuto vittime illustri del panorama degli shooter a scorrimento verticale e che ha mutilato la giocabilità persino di rifacimenti semplici come *Arkanoid*. Nonostante un minimo sacrificio nella precisione, tuttavia, il gioco di Arkedo è sicuro di sé e non ne esce compromesso.

Le basi del gameplay (sparare, collezionare oggetti ed evitare i nemici) danno adito a una nutrita schiera di power up, nemici, ostacoli e temi grafici. È proprio in quest'ultima categoria che il gioco appare più ferrato, portando il giocatore da un'esplosione di colori al neon all'altra. Si tratta di uno degli sparatutto più intenzionalmente *garage* mai creati e come tale non perde tempo a evocare la produzione Treasure e Q Entertainment, da foreste maledette in cartoncino a banchise di ghiaccio infestate da pinguini a reazione.

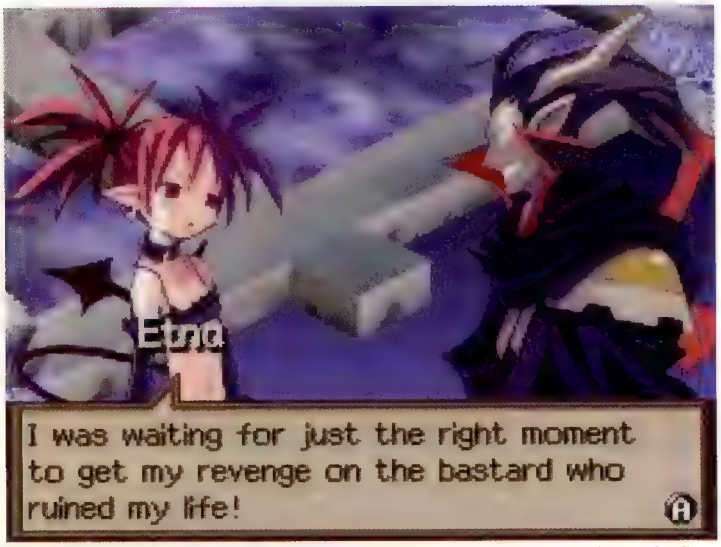
La separazione dei movimenti della nave dai comandi delle armi (la prima è un singolo punto da spostare verso i nemici o lontano dai colpi, mentre le seconde necessitano di muovere lo stilo ovunque sullo schermo) va a creare un gioco capace di essere sia familiare che bizzarro, a mezza via tra una partita di basket invertita e un *Peggle* a testa in giù. La sua eccentricità è genuina e spontanea, ma il divertimento s'assottiglia inevitabilmente col tempo e in particolare non appena il giocatore realizza che mirare a caso consente di ignorare lo schermo superiore per focalizzarsi unicamente sull'inferno di proiettili nella parte inferiore.

Nonostante le eclettiche qualità artistiche, è difficile non accorgersi che si tratta del tipo di esperienza che Wario riterrebbe adatta a un microgioco da non più di una manciata di secondi. Il fatto che Arkedo sia riuscita a far funzionare una meccanica tanto semplice lungo un arco di tempo più esteso testimonia la loro capacità di fornire distrazioni divertenti e *nonsense*. È per questo che *Big Bang Mini* ci dà la sensazione di esser stato realizzato da uno studio che vale la pena tener d'occhio. **[6]**



DISGAEA DS

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA), PRIMAVERA 2009 (EUR)
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: NIPPON ICHI PEGI: TBA



Tra le più interessanti aggiunte figura una nuova storia incentrata su Etna e sulla sua ambizione di salire al trono. Per l'occasione, non mancheranno finali alternativi e personaggi sbloccabili

Nonostante la presenza sugli scaffali di GdR tattici sempre nuovi, quella di *Disgaea* resta tuttora una delle serie più apprezzate sulla piazza, grazie soprattutto a un'incredibile unione tra profondità e spessore strategico. Mentre il franchise inaugura la sua presenza sulle console di generazione attuale, Nippon Ichi ha ben pensato di riproporre alla nutrita utenza DS quel primo capitolo che cinque anni fa decise di riscrivere alcune delle principali regole del genere.

Fortunatamente, *Disgaea DS* non si limita a essere un semplice remake in miniatura di *Hour of Darkness*, ma aggiunge al già succulento piatto nuovi e prelibati ingredienti: in soldoni, parliamo di nuovi personaggi, missioni e livelli. Tuttavia, per quanto benvenuta, si tratta di poca cosa se paragonata all'aggiunta degli ormai noti Geo Cube, artefatti esistenti nel mondo in grado di alterare le caratteristiche delle unità, o di una modalità multigiocatore in cui sfidarsi e scambiare oggetti del proprio inventario. Ma, com'era prevedibile, il passaggio su DS è stato tutt'altro che indolore: sebbene gli ambienti e gli effetti visivi restino piacevoli da vedere, è oltremodo evidente il calo di qualità subito sia graficamente, con sprite meno dettagliati e poco definiti, sia nel sonoro, sensibilmente peggiore rispetto al precedente remake su PSP.

Si tratta comunque di un fattore quasi irrilevante in un titolo di tale sostanza: la quantità di classi, abilità, attacchi e opzioni è tanto vasta da lasciare subito spaesati, rendendo così necessaria qualche ora di esercizio prima di familiarizzare con lo sconfinato substrato del gioco. *Disgaea DS* è un poderoso ceffone al genere di cui fa parte: la serie di Nippon Ichi è ancora il modello da eguagliare e superare. Oggi come cinque anni fa. **[8]**

I Geo Cube donano un ulteriore pizzico di strategia e imprevedibilità alle meccaniche originali. Tuttavia, è fondamentale usarli con prudenza, dal momento che potrebbero ribaltare le sorti di una battaglia

HARVEST MOON DS: L'ISOLA DELLA FELICITÀ

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: RISING STAR GAMES SVILUPPO: NATSUME PEGI: 3+

Se si dovesse giudicare un qualsiasi *Harvest Moon* sulla base della prima ora di gioco, la valutazione sarebbe ben al di sotto del voto che campeggia in calce a questa recensione; ciò è tanto più vero considerato il dimenticabile e affrettato prodromo della vicenda de *L'Isola della Felicità*, che vede il protagonista fare in quattro e quattr'otto naufragio su un'isola che rimarrà disabitata solo il tempo di esaurire i convenevoli di rito. Lasciati in balia della fortuna e di un orologio che scorre inesorabilmente in avanti, ma anche senza linee guida su come avviare la propria attività agraria, si comincia ad apprezzare in negativo la squallida presentazione della grafica tridimensionale e, con ogni probabilità, più della metà dei giocatori tra coloro che non avevano idea di ciò cui andavano incontro abbandonerà la partita per non tornarvi mai più.

Ma *Harvest Moon DS: L'Isola della Felicità* è, come tutti quelli che lo hanno preceduto, un invito alla pazienza, un gioco che sotto il suo ritmo insolitamente lento cela una profondità non comune e requisiti che alcuni troveranno esageratamente severi: non si faccia l'errore di credere, solo per il look delle schermate, che si tratti dell'ultimo dei casual game. Lo scopo, far prosperare la propria fattoria e di conseguenza l'intera isola raccogliendo verdure e ortaggi, ricavando prodotti d'origine animale e cimentandosi in decine d'altre operazioni con la precisione e la velocità di un giocoliere, è rimasto invariato, e poche sono le novità apportate alla formula, a parte un nuovo sistema di crescita dei semi.

Il vero problema risiede nel sistema di controllo via stilo, che risulta scomodo sia nella deambulazione sia nella navigazione dei menu. Per la prima, ci si sposta puntando verso la propria destinazione in maniera simile a *Phantom Hourglass* senza però poter contare sulla flessibilità che caratterizzava il titolo Nintendo; nel secondo caso, invece, il modo di muovere le icone dell'inventario toccando i vari spazi non ha nulla di intuitivo e causerà numerosi e frustranti errori.

Harvest Moon vuol farci capire, anche a costo di apparire farraginoso, che ogni cosa ha i suoi tempi e che la vita del fattore non può certo paragonarsi a quella del marine spaziale. Sfortunatamente, il sadico sistema di controllo instaura un nocivo tiro alla fune con l'intrinseco fattore assuefante della formula classica che abbassa drasticamente la qualità della vita del naufrago bucolico. **[5]**

Per la prima volta nella serie, e in ossequio alla *par condicio* imperante nel pubblico e nella lineup del DS, è possibile sin da subito scegliere se interpretare un ragazzo o una ragazza. L'altro personaggio comparirà poi nelle vesti di potenziale moglie o marito dell'alter ego prescelto

BURN, ZOMBIE, BURN

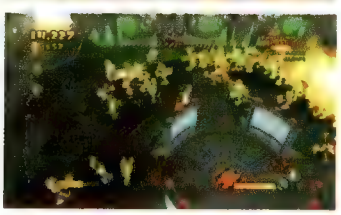
FORMATO: PS3 USCITA: Q1 2009 PUBLISHER: PINNACLE SOFTWARE
SVILUPPO: DOUBLESIX GAMES PEGI: 3+

Una delle modalità vi vede difendere la vostra ragazza, e la sua decappottabile rosso fuoco, dalle orde di zombie. Una sfida molto più interessante che badare semplicemente alla propria pelle, dal momento che in genere dovrete muovervi per la mappa occupandovi dei nemici che v'inseguono

Con *Left 4 Dead* a divorare le nostre serate, *Resident Evil 5* che barcolla fuori dalle tenebre e *House of the Dead: Overkill* che offre alle fumanti estremità delle nostre Zapper altri massacri da B-movie splatter, Le caotiche legioni dei non morti sono chiaramente il cliché videoludico dominante di questa stagione che si erge vittorioso su ninja, robot e pirati. Ma se le summenzionate istituzioni della cultura nerd ricevono un riconoscimento automatico, l'onnipresenza di una tematica è una forza atrofizzante per cui, tra le carneficine in stile Halloween che continuano a monopolizzare il nostro tempo, esistono buone probabilità che titoli meno ambiziosi come *Burn, Zombie, Burn* non riescano ad appassionare. Essendo uno sparatutto a volo d'uccello in stile *Crimsonland*, *Burn, Zombie, Burn* risulta sfortunatamente troppo familiare sia nella forma che nel sapore, e richiede al giocatore di eliminare interminabili ondate di nemici esattamente come in innumerevoli titoli in Flash sul tipo di *Boxhead: The Zombie Wars*, a cui tra l'altro somiglia molto.

Ma nonostante non riesca a colpire per tematiche o per design, *Burn, Zombie, Burn* realizza le sue idee con competenza e generosità. Sono disponibili una gran varietà di livelli e stili di gioco: una modalità sopravvivenza, una a tempo, una di 'protezione' e molte sfide individuali accessibili istantaneamente. Armamenti e tipologie di zombie sono vari e divertenti e le basi del gameplay sono assai ponderate: le teste mozzate dei non morti spargono munizioni ed energia nel bel mezzo della calca creando un rapporto rischio-ricompensa capace di mantenere alta la tensione.

Per via dell'imperfetta gestione delle collisioni e di un sistema di movimento che non si adatta in modo confortevole al D-pad né allo stick analogico, *Burn, Zombie Burn* non funziona bene come si potrebbe sperare e difetta in ambizione nelle sfide extra, non riuscendo a tirar fuori il massimo dal loro potenziale. Ciò nondimeno, il caos genuinamente arcade offerto da *Burn, Zombie Burn* è divertente e gratificante, per quanto triviale ed effimero, e riuscirà a solleticare l'appetito degli appassionati del genere. **[6]**



In ogni livello sono presenti dei bottoni che producono particolari effetti. Potrete ad esempio iniziare un numero di ballo in stile Michael Jackson che vi darà tempo extra per spazzar via i nemici

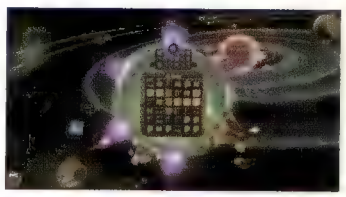
PUZZLEGEDDON

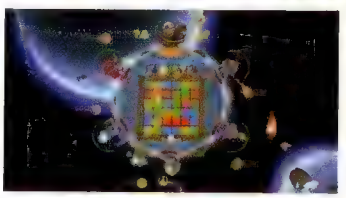
FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: PIECES INTERACTIVE SVILUPPO: INTERNO PEGI: -

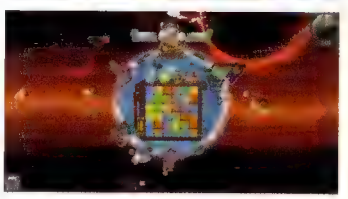
Puzzlegeddon è un ibrido tra strategico puzzle game, del tipo reso popolare da *Puzzle Quest*. Anziché duellare con creature fantasy stereotipate, i giocatori dovranno accumulare arsenali missilistici con cui bombardare gli avversari. Per ottenerli si muovono linee e colonne come nel Cubo di Rubik per allineare cinque tasselli dello stesso colore e trasformarli, col tasto destro del mouse, in una risorsa utilizzabile in seguito. Più gruppi di diverso colore si eliminano in una singola mossa, più risorse si accumulano. Ovviamente ve ne sono varie: alcune aumenteranno il contatore delle combo, altre impediranno all'avversario di riorganizzare la sua griglia, altre ancora corrispondono ad abilità offensive o difensive.

Diversamente da *Puzzle Quest*, inoltre, ogni giocatore manipola la propria griglia in tempo reale disponendo dunque di un tempo limitato per raccogliere risorse, difendersi e attaccare. Ne risulta che il gioco, sulla carta lento, è in realtà adrenalinico in quantità direttamente proporzionale al numero di giocatori.

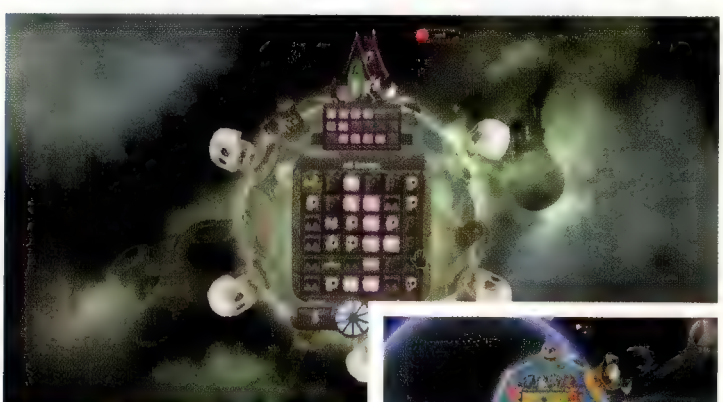
Dal momento che gli stessi arrivano a un massimo di quattro, la vostra attenzione sarà costantemente divisa tra il centro dello schermo, la reazione agli attacchi e l'attuazione della propria offensiva. I poteri di più alto livello non sono però sempre i migliori per ogni occasione, portando a prestare attenzione a ciò che si rende disponibile. Ulteriori poteri si aggiungono alla già esagerata quantità di variabili, tra le quali le meccaniche puzzle di base tendono a perdersi rendendo più complessa l'applicazione di un vero pensiero strategico alla gestione delle risorse da raccogliere. Nonostante la vertiginosa curva d'apprendimento, le meccaniche di *Puzzlegeddon* s'incastrano efficacemente e riescono a offrire un certo spessore, anche se gran parte delle prime partite si traduce in una veloce e maniacale serie di click. **[7]**

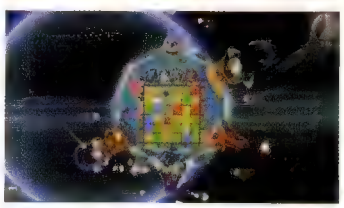






Puzzlegeddon di certo è un gioco intelligentemente presentato in una veste grafica nitida e pulita sia per l'interfaccia che per i modelli 3D, in modo che tutto sia costantemente sotto controllo





Se la vostra barra d'energia viene falciata da ripetuti attacchi missilistici durante un deathmatch, potrete tornare a giocare dopo aver portato a termine una specifica minisfida (inanellare una combo di due determinati tipi di blocchi, oppure raccogliere un certo numero di colori)

TIME EXTEND

RIDGE RACER REVOLUTION

FORMATO **PLAYSTATION**
PUBLISHER **NAMCO**
SVILUPPO **INTERNO**
ORIGINE **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA **1995**

Come giungere a uno stato di coscienza superiore con l'aiuto di un semplice gioco di corse arcade

Prima regola di una grande canzone pop: lasciare sempre gli ascoltatori desiderosi d'altro. Durare non più di tre minuti e mezzo e ripetere il coro non più di tre volte, abbastanza da risultare orecchiabile e restare impresso nella memoria, ma non tanto da diventare noioso. Dev'essere un brivido, un'iniezione di energia ed allegria che ci estranii dal resto del mondo per tutta la sua durata.

Prima regola di un grande gioco arcade: seguire le stesse regole della canzone pop. *Ridge Racer* l'aveva capito da sempre. Se i rettilinei sono i versi, le curve sono il coro: crescendo e anticipazione seguiti da un'enfatica e gioiosa liberazione. E *Ridge Racer Revolution* rappresenta l'epitome di tale concetto, un'esplosione di colore, eccitazione e ottimismo della durata di tre minuti e mezzo che pompa adrenalina direttamente al cuore.

Eppure, proprio *Revolution* viene spesso considerato la pecora nera della tetralogia su PlayStation, privo, ironicamente, degli aspetti rivoluzionari per cui i due seguiti (*Rage Racer* e *R4*) sono stati acclamati. Fu invece visto come poco più di un'espansione dell'originale, con un limitato numero di nuovi tracciati e una nuova colonna sonora.

C'è ovviamente del vero in tale affermazione. Il modello di guida folle, sviluppato apparentemente da alieni incapaci di comprendere la fisica terrestre. L'intenzionale rifiuto del realismo grafico, che evitava la tendenza delle texture al naturalismo a favore di enormi blocchi di colore. L'assurda soundtrack dalle influenze *gabber*. Tutto era presente tre anni prima, al debutto della serie nelle sale giochi, e per questo è forse facile capire il motivo della reputazione di *Revolution*.

Qualunque tentativo di prendere il gioco in contropiede si escogiti, i suoi autori vi avranno preceduto per lasciarvi una sorpresa

La critica sarebbe valida se il gioco fosse effettivamente un semplice aggiornamento, cosa che non è. *Revolution* prende la formula già stabilita e ne intensifica all'infinito ogni singolo ingrediente. È un gioco per fan, creato da fan: in ogni istante si sente che la motivazione primaria dietro la sua esistenza è il semplice desiderio, da parte del team di sviluppo, di giocare qualcosa esattamente come questo. E, come in certi classici Nintendo, si ha la sensazione che qualunque tentativo di prendere il gioco in contropiede si escogiti, i suoi autori vi abbiano preceduto per lasciarvi una sorpresa.

È impossibile parlare del franchise senza menzionarne il modello di guida, nello specifico le assurde derapate. Col tempo sono state rese significativamente più fluide affinché risultassero leggermente più naturali, diventando nel processo anche assai meno esigenti. Nei primi titoli, tuttavia, esse richiedevano una drammatica curva d'apprendimento, trasformando ogni sterzata in una sfida di proporzioni immani. Pur se iniziate in modo che sarà familiare a chiunque abbia giocato un titolo di corse negli ultimi quindici anni, il modo di mantenerle e concluderle è unico, spesso deriso perché 'su rotaie' grazie alla tendenza delle gomme a trovare improvvisamente e inaspettatamente una linea sull'asfalto, strattonando in avanti.

Si deve in gran parte a questo l'emozione suscitata dai primi episodi della serie. Anziché trovarsi totalmente al controllo di un macchinario prevedibile si conduce una creatura vivente, un cavallo selvaggio che scalcia e ragiona con una mente propria. Bisogna essere costantemente consapevoli dell'ambiente circostante e della situazione corrente, e preparati a improvvisare per sfuggire al disastro con un preavviso di pochi secondi. In *Revolution*, le auto sono ancor più volubili che in passato, ancora più portate a inattesi e bruschi slanci in avanti. Servono fede e fiducia per uscire illesi dalle gare: lasciare che la

Come tutti i grandi giochi arcade, *Revolution* lascia nel giocatore un senso d'euforia. Dagli screenshot se ne può intuire in parte la ragione, ma la straordinaria musica ha almeno altrettanta responsabilità

Le piste autosufficienti di *Revolution* sono un vicolo cieco dell'evoluzione. Dopo quest'episodio, la serie comincerà a fingere che i suoi tracciati siano parte di un sistema stradale più ampio

derapata faccia il suo corso abbandonando il D-pad, uscirne con una veloce pressione anziché con quella prolungata nella direzione opposta. Il cento per cento dell'attenzione nel cento per cento delle occasioni.

Ciò che rende *Revolution* un gioco davvero speciale è il fatto di affiancare a questa necessità di concentrazione da parte del giocatore un comparto estetico che la garantisca. Prendete il pad, abituatevi al modello di guida e vi ritroverete assorbiti in quel mondo fino all'ultimo atomo. Come una droga, *Revolution* stimola coscienza e inconscio a un livello tale che qualunque informazione esterna viene messa da parte e resa invisibile. Le musiche martellano i timpani, risvegliano l'attenzione e spingono ad andare avanti, e i pezzi migliori conciliano la forza della contemporanea scena *rave* con l'orecchiabilità di una sigla da cartoon. L'ambiente è costruito per elevare la sensazione di velocità, ogni metro un punto di riferimento diverso, il mondo un glorioso intreccio di lussureggiante vegetazione, palme, capanne di legno, grattacieli d'alta finanza e oceano blu profondo: le montagne russe sull'isola tropicale privata di un playboy.

Avvicinandosi da dietro a uno stretto assembramento di veicoli avversari, l'emozione di zigzagare tra loro senza sfiorarli non ha confronti

Pubblicato appena prima che il trend del realismo prendesse piede, *Revolution* beneficia enormemente, nella sua ambientazione isolana, di un apprezzamento per il colore e l'iconografia che affonda le sue radici direttamente nei giorni dei 16-bit. Il tramonto che accoglie il giocatore nel primo giro del secondo tracciato è della più ricca tonalità di arancio immaginabile. L'acqua che lambisce la microscopica lingua di strada a metà del percorso per principianti si tinge di un meraviglioso verde menta grazie alla sua profondità irrisoria e alla sabbia sottostante, una parte del tracciato resa ancora più memorabile e divina dal lampo di lens flare che luccica per un istante appena al di fuori del campo visivo del giocatore. Aeroplani che decollano verso l'immensità del cielo, barche a vela attraccate su tutti i lati: l'atmosfera è quella di un villaggio vacanza, di un'Ibiza paradisiaca.

L'ambiente si sposa a tre delle piste arcade più impegnative mai concepite. Ciascuna è un parco giochi, e ogni loro singola curva è un'opportunità per mettersi in mostra. Così lo sono comunque anche i rettilinei: avvicinandosi da dietro a uno stretto assembramento di veicoli avversari, l'emozione di zigzagare tra loro senza sfiorarli non ha confronti nel genere grazie al sistema di guida nervoso e pignolo.

Tale nozione che l'isola di *Revolution* sia un parco giochi viene rinforzata da una serie di extra che mostra un team di sviluppo al massimo della propria perizia,

La colonna sonora, le decalcomanie e il design di *Wipeout* sono freddi e distanti; i *Ridge Racer*, a confronto, sono esperienze invitanti, personali e colme di calore

RIDGE RACER EVOLUTION

Più che preconizzare l'evoluzione del genere racing su console (l'allontanamento dai veicoli predefiniti, dalla rosa ristretta formata da piste memorabili e dal gameplay a tempo verso i tornei stile Grand Prix, la personalizzazione delle auto, le decalcomanie create dagli utenti e persino l'introduzione di una storia nella modalità carriera), i cambi di tono da *Revolution* passando per *Rage* e arrivando a *Type 4* riflettono la cultura *rave* che tanto permeava la personalità di quei titoli. Se *Revolution* è un'esplosione di energia positiva, la tavolozza grigia di *Rage*, le sue salite e discese quasi verticali e l'architettura imperialista e oppressiva ne rappresentano i postumi oscuri e paranoici. *Type 4*, invece, è il barlume di speranza, l'alba di un giorno festivo, con i suoi ambienti relativamente spogli resi onirici dai cieli color pastello, dai segni leggeri delle frenate e da una colonna sonora tendente al jazz.

Revolution è uno dei rari titoli nel primo periodo di Sony PlayStation a raggiungere un buon senso di solidità visiva

CAMBIO DI MARCIA

Il passaggio al nuovo hardware ha visto la serie imbolsirsi rispetto alle iterazioni su PS1, sempre caratterizzate da una personalità dirompente. La decisione di inserire le piste di *Ridge Racer V* in una città 'del mondo reale', nel proseguire sulla via del realismo grafico accennata in *Type 4*, è stata uno dei molti passi falsi di Namco e risultò in un ambiente non solo privo di panorami degni di nota, ma anche carente di fascino e colore. Indubbiamente, *Type 4* è stato l'ultimo gioco della serie a possedere un carattere individuale a confronto della difficoltà nel distinguere tra loro le successive quattro iterazioni. Al contempo, la controversa introduzione dei nitro boost, che trasforma le derapate da manovra incredibilmente rischiosa in semplice questione di traiettoria, ha contribuito a dare la sensazione che al franchise sia stato strappato il cuore stesso.

appassionato al proprio prodotto quanto chiunque altro. Torna la modalità specchiata, ricompensa per coloro che decidessero di vedere cosa accade guidando nella direzione sbagliata, ma si tratta del più insignificante fra i regali di *Revolution* ai suoi fan. Auto extra e la modalità Buggy sono bonus gradevoli, ma è la modalità Spinning Point, cui si accede tramite una semplice combinazione di pulsanti, a esplicare davvero l'effettivo livello di consapevolezza che Namco condivideva con i propri seguaci.

Chi investiva seriamente il proprio tempo in *Ridge Racer* scopriva ben presto la possibilità di sfruttare il suo modello di guida unico per eseguire la manovra più stravagante di tutto il genere racing: la giravolta a 360 gradi. O quella a 720. O addirittura, con un adeguato allenamento, quella a 1080. È un'azione vertiginosa ed esilarante da vedere e, ovviamente, ancor più da realizzare, e uno dei momenti più memorabili del videogioco tutto. La modalità Spinning Mode riconosce alcune sezioni in ciascun tracciato e attribuisce dei punti al giocatore che vi esegue spettacolari acrobazie, generando così una sfida a punteggio superiore alle semplici prove a tempo comuni nel genere. Che il team di *Revolution* abbia riconosciuto la genialità di quell'invenzione trasformandola in una caratteristica è indicativo dell'amore profuso nella realizzazione del gioco e della consapevolezza del modo in cui i giocatori avevano sfruttato il modello fisico del primo gioco per esibirsi. Non c'è nulla di paragonabile al superare l'avversario deridendolo subito dopo con una giravolta rovesciata.

Ma questo fu anche parte dell'errore di fondo di *Revolution*. In termini critici e commerciali contemporanei si trattava di una predica ai convertiti, di un gioco che conosceva intimamente e rispettava i suoi fan esistenti senza fare concessioni a chiunque non fosse convinto dell'originale. Rifiutando di addolcirsi e piuttosto ravvivandosi coraggiosamente, *Revolution* diventò un'esperienza superbamente condensata e focalizzata: una corsa arcade genuina, da cuore costantemente in gola. È un gioco che, prima esigendo poi regalando dedizione, non fa prigionieri e funge da esempio dei principî originari della serie. È una corsa al fulmicotone ipersatura, iperattiva, sopra le righe, che ghermisce l'attenzione senza più lasciarla. Chi l'accetterà, abbandonando i preconcetti e lasciandosi inghiottire dalla sua purezza e dalla sua gioiosità spensierata, dovrebbe riconoscerlo per ciò che è: l'equivalente videoludico del singolo pop perfetto.

THE MAKING OF...
LA TRILOGIA DI GABRIEL KNIGHT

Con la sua lenta parlata del sud, un trasandato giubbotto in pelle e l'atteggiamento menefreghista, Gabriel Knight era il principe oscuro dell'impero punta e clicca di Sierra

FORMATO: **PC** PUBLISHER: **SIERRA ON-LINE** SVILUPPO. **INTERNO** ORIGINE: **USA** ANNO DI USCITA ORIGINALE: **1993**

Le storie del mistero di *Gabriel Knight* create da **Jane Jensen** videro la luce tra il 1993 e il 1999, un periodo incerto nelle alterne fortune della Storia di Sierra. Fra le migliori avventure grafiche mai scritte, fondevano il classico noir investigativo con sottotesti soprannaturali. Ma laddove gran parte dei baluardi del punta e clicca degli anni '90, come il *King's Quest* della stessa Sierra, *The Secret of Monkey Island* di LucasArts e in misura minore *Beneath a Steel Sky* di Revolution, mirava alla risata, *Gabriel Knight* s'inoltrava in efferati casi d'assassinio con implicazioni Voodoo a New Orleans, in una serie di uccisioni forse a opera di un lupo mannaro in Bavaria e persino nell'apparente rapimento di un neonato da parte di vampiri in Francia.

Complesso, maturo ed emotivamente coinvolgente, il *Sins of the Fathers* del 1993 si è guadagnato in retrospettiva il titolo di pietra miliare nella Storia degli adventure. "Fu davvero il primo nel suo genere", concorda Jensen. "Quando proposi il progetto, il marketing ebbe una reazione negativa nei confronti della cupezza del soggetto e persino Ken Williams [fondatore di Sierra Entertainment] mi disse: 'Ok, te lo lascerò fare, ma mi piacerebbe che inventassi anche qualcosa di più allegro!'. Ma Sierra e Ken furono comunque permissivi. Ci diedero molta libertà creativa, qualcosa che non si vede più tanto spesso".

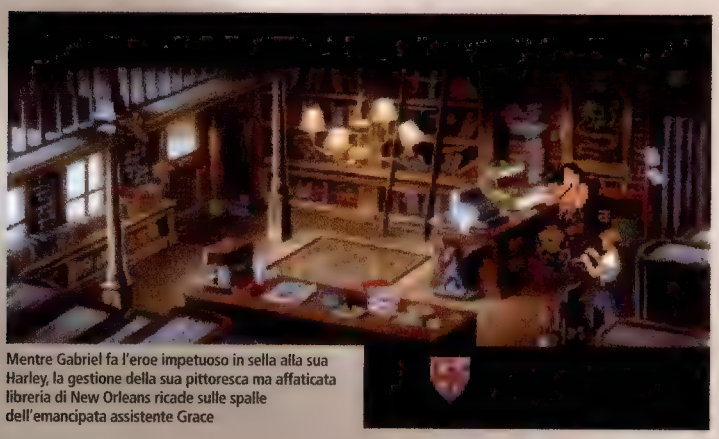
Se le tematiche minacciose di *Sins* non sono certo della stessa stoffa dell'avventura tipica, nemmeno Gabriel Knight stesso, scrittore fallito, sciovinista e sarcastico che si scopre ultimo discendente di una stirpe di uccisori di demoni chiamati Schattenjäger (Cacciatori di Ombre), è esattamente il classico clone di Threepwood o Wilco. "Gabriel emerse contestualmente dal processo di ricerca di una nuova serie quando ebbi l'opportunità di proporla a Sierra. Non si trovava nella mia mente in precedenza, ma deriva dall'influenza di graphic novel come Sandman e Constantine", ricorda Jensen. "Fortunatamente, Gabe crebbe fino a dotarsi di una grande personalità. Tendo a 'romanticizzare' gli uomini, anche i peggiori". La spalla e talvolta l'interesse amoroso di Knight, l'integerrima universitaria Grace Nakimura, proveniva da fonti assai più vicine: "È un topo di biblioteca, attratta da uomini di bell'aspetto ma cinica e sospettosa, decisamente più portata a respingerlo che a raccogliere i suoi approcci. Immagino che fosse la me stessa della tarda ventina!".

"Fu davvero il primo nel suo genere. Sierra ci diede molta libertà creativa, qualcosa che non si vede più tanto spesso"

È interessante osservare come, prima di scrivere *Sins of the Fathers*, Jensen non avesse mai effettivamente visitato New Orleans, l'ambientazione della storia. "Ma sono una grande fan del gotico del sud; fu Ascensore per l'Inferno con Robert De Niro a esercitare la maggiore influenza su di me. Visitai poi la città, e oggi la amo". Successivamente ci menziona la sua emozione nell'ascoltare Tim Curry, Mark Hamill e Michael Dorn portare in vita il suo cast: "Ho avuto alcune esperienze davvero affascinanti nella mia carriera, che ti fanno dimenticare quelle più noiose o frustranti. Quella fu senz'altro la prima e una delle migliori. Fu la prima volta in cui sentii di 'avercela fatta', in qualche modo".

Il secondo episodio della trilogia, *The Beast Within*, in cui la mitologia bavarese del lupo mannaro si tingeva di risvolti relativi a Re Ludwig Il Pazzo, fu pubblicato nel 1995 e realizzato durante il fugace rapporto dei videogiochi con Hollywood, che generò una progenie illegittima di FMV. Molte delle produzioni uscite in quel periodo si rivelarono poi dei disastri, condotti da campioni di bruttezza quali *Night Trap*, *Snow Job* e *Harvester*. Lo stesso non può dirsi dell'apprezzato *The Beast Within*. Ma perché Jensen pensa che il progetto multimilionario di Sierra riuscì a invertire il trend? "La trama era la chiave", ipotizza. "Era oscura, sensuale e trascendeva il medium. Anche gli attori contribuirono molto: non lo consideravano un videogioco. Mi piace lavorare con gli attori e penso, personalmente, che siano preferibili a dei modelli in 3D. Ma il medium cinematografico non era abbastanza interattivo per gran parte dei videogiochi".

Al di là delle sue controverse tematiche, che comprendevano accenni al cannibalismo e omosessualità latente, *The Beast Within* è ricordato anche perché comprendeva l'esecuzione dal vivo di un'opera wagneriana 'perduta' in realtà composta dal marito della Jensen, Robert Holmes. Impresa audace, per non dire barocca, essa è testimonianza della quantità di denaro allora investita in un'avventura grafica. "Il successo di *GK1* ci diede margini impensabili per



Mentre Gabriel fa l'eroe impetuoso in sella alla sua Harley, la gestione della sua pittoresca ma affaticata libreria di New Orleans ricade sulle spalle dell'emancipata assistente Grace

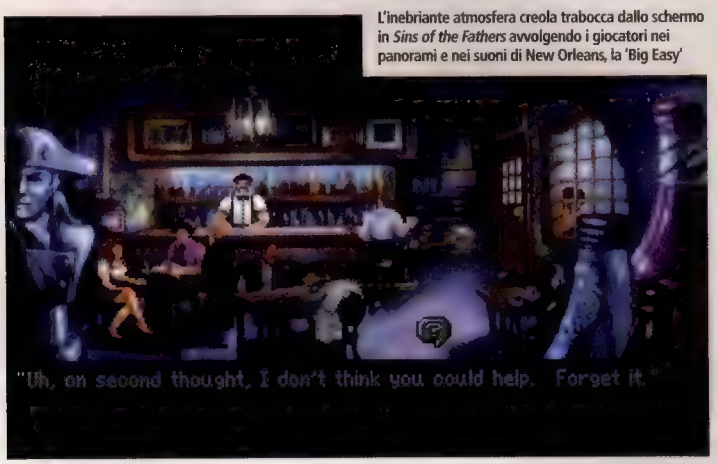
Varie performance attoriali del cast di *Gabriel Knight 2* tradiscono curricula da film di serie C: in particolare spicca Peter Lucas nella parte del Barone Friedrich Von Glower. Tuttavia, gli FMV non possono evitare di sembrare datati

I paralleli con Indiana Jones non risultano del tutto infondati. *Il Mistero* cita teorie di complotto che coinvolgono Cavalieri Templari, Massoni e il Priorato di Sion

Sins. In più, tutti parlavano febbrilmente di FMV e Hollywood", spiega Jensen. "Non sono mai stata una che pensa in piccolo, e Bob era abbastanza pazzo da accettare il lavoro. La parte più divertente, ma anche difficile, fu trovare i cantanti lirici e filmare la sequenza. Ma resta nella top ten delle mie esperienze di lavoro più belle".

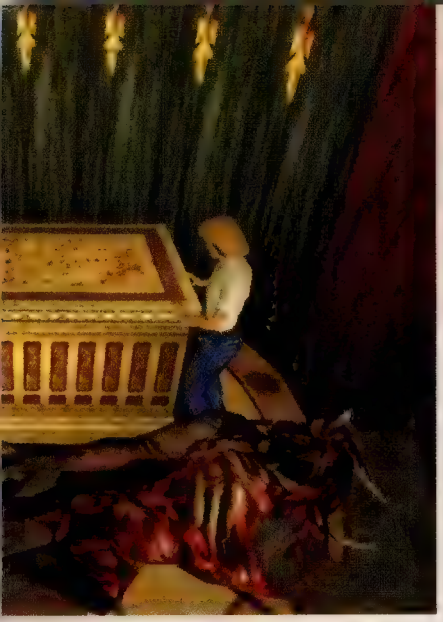
Fra i clamori dei fan, l'ultimo episodio della trilogia (*Il Mistero Macchiato di Sangue*, in originale *Blood of the Sacred, Blood of the Damned*) emerse finalmente nel 1999 dopo una permanenza prolungata nel limbo dello sviluppo. Al tempo, il suo gigantesco budget faceva impallidire qualunque precedente avventura grafica, ma nubi di tempesta stavano già ammassandosi sull'impero un tempo prosperoso del punta e clicca, mentre il mondo della Jensen in Sierra minacciava di crollarle sotto i piedi. "L'atmosfera durante il lavoro su *Il Mistero* era completamente diversa rispetto ai primi due", ammette. "In precedenza Sierra aveva donato tutta se stessa per far avanzare il genere, ma quando *GK3* entrò in produzione l'azienda era stata venduta e a capo non c'erano più i Williams. Nessuno credeva più negli adventure, ma la dirigenza non aveva idea di cos'altro fare. Ero l'ultimo dinosauro, indubbiamente".

L'impacciato ingresso di Sierra nella terza dimensione, fortunatamente, permise a Jensen di spingere il proprio talento innato per il design dei puzzle fino a vette mai toccate prima. "Mi piacque molto la libertà interattiva del 3D e riuscii a costruire rompicapo semplicemente impossibili col 2D o con un FMV. L'enigma Le Serpent Rouge [venerato da molti fan hardcore dei punta e clicca come il rompicapo più diabolicamente brillante mai concepito], ad esempio, è molto legato all'ambiente 3D. Ma, ragazzi, fu una produzione davvero densa e difficile, enorme e incontrollabile". Rigiocare oggi *Il Mistero Macchiato di Sangue*, una storia su un omicidio avvenuto nelle regioni della *langue d'oc* francese che coinvolge tematiche come la mortalità di Cristo, riporta di certo alla mente paralleli con Il Codice Da Vinci di Dan Brown. Quel particolare fenomeno della cultura popolare infastidisce Jensen, in qualche modo? "Sì, quando lessi Il Codice Da Vinci pensai: 'Ma quante copie ha venduto?'. Sapete, si può fare un best seller con un contenuto appassionante oppure con la fortuna. Immagino di non averla avuta, quella fortuna! O forse rendo le cose troppo complicate per un pubblico di massa. Se ho un rimpianto, è che la trilogia di *Gabriel Knight* è fondamentalmente inaccessibile ai più solo per via della tecnologia. Non si può addirittura più giocare *Sins of the Fathers* o *The Beast Within* su un computer moderno, ed è un peccato. Per molti versi il mio romanzo Dante's Equation puntava a un livello di successo pari a quello di Dan Brown. È ben fatto, ma non *così* bene!".



L'inebriante atmosfera creola trabocca dallo schermo in *Sins of the Fathers* avvolgendo i giocatori nei panorami e nei suoni di New Orleans, la 'Big Easy'

Guardandosi indietro, Jensen resta combattuta sull'elezione del suo episodio preferito. "Penso che *Il Mistero Macchiato di Sangue* sia stato il più appagante per il modo in cui integrava storia e trama nei puzzle. Insomma, trovare i resti di Gesù non è cosa di tutti i giorni! Amerò sempre *The Beast Within* per la sua storia oscura e romantica, con Re Ludwig, Wagner e l'ambientazione bavarese, e per gli attori, che furono meravigliosi. *Sins of the Fathers* sarà sempre speciale: dopotutto è stato l'originale, e amo l'atmosfera di New Orleans. Ma se



proprio mi costringeste a scegliere, probabilmente opterei per *The Beast Within*". Jensen non è, tuttavia, particolarmente entusiasta della peculiare 'evoluzione' della trilogia dal 2D agli FMV e infine al 3D: "Non direi di essere felice che l'abbiamo fatto solo per provare diverse tecnologie. Sarebbe stato bello fissarsi su una singola tecnica e focalizzarsi unicamente sul rendere ogni nuovo gioco migliore in termini di storia, puzzle e direzione artistica. Ma non è così che funziona il mondo degli affari".

Jensen si è ritirata dalle luci della ribalta dopo la morte di Sierra come istituzione dell'adventure, ma quando non è occupata nella stesura di sporadici romanzi resta saldamente connessa all'industria videoludica. "Penso solo che nei videogiochi esista un più ampio potenziale per immergere i giocatori nella storia perché devono agire come il protagonista, non solo leggerne passivamente", spiega. Oltre ad aver sviluppato avventure online come le trasposizioni di Assassinio sul Nilo e Il Pericolo senza Nome di Agatha Christie, Jensen lavora attualmente a *Gray Matter*, un'avventura knightiana ambientata a Oxford. "Meglio ancora, sono completamente artefice del mio destino: nessun altro possiede i diritti, quindi potrò farne tutto ciò che ritengo giusto. Sarà un grande gioco".

Ma non è forse vero che gli adventure sono ormai una specie in estinzione? Charles '*Broken Sword*' Cecil ha notoriamente dichiarato morta la genia dei punta e clicca. Jensen dissente e preferisce vedere la questione in termini demografici: "Penso che il problema sia la nostra incapacità di trovare e raggiungere il nostro pubblico. Gli adventure sono forse morti per i giovani maschi, ma non è mai stata quella la nostra fascia demografica prediletta. Nello scorso decennio l'industria si è comportata come se non ve ne fossero altre in tutto il pianeta, ma con l'emergere dei casual game le cose stanno cambiando". Il Wii è, indubbiamente, un punto focale d'interesse per lei. "È così divertente, e travalica sesso ed età.

"Gli adventure sono forse morti per i giovani maschi, ma non è quella la nostra fascia demografica prediletta"

Ci sono dei piani per una conversione di *Gray Matter* su Wii, e spero succeda".

Alla fine, tuttavia, tutto torna al suo primo amore: Gabriel Knight. L'ultimo episodio lasciava in sospeso alcune questioni irrisolte come il rapporto tra Grace e Gabriel e la provenienza del retaggio dei Knight. Ma benché la trilogia abbia generato un seguito di fan appassionati, pochi sono i segni che indichino l'uscita di un sequel nell'immediato. Anche durante le ultime discussioni con Sierra nel 2002, prima dell'acquisizione da parte di Vivendi, Jensen sentiva che le chance di sopravvivenza della serie erano poche. E col passare del tempo diventa sempre meno probabile che i devoti frustrati della serie vedranno mai un *Gabriel Knight 4*. Eppure, anche senza una conclusione definitiva, la trilogia rifulge ancora. Ricche e profonde, queste storie soprannaturali non solo possiedono un richiamo potente, ma sono rinforzate da enigmi logici e stimolanti.

Jensen non abbandona le speranze per il futuro della serie. "Come scrittrice, *GK* è stato un punto d'onore della mia carriera e mi piacerebbe farne un altro", afferma entusiasta. "Non c'è purtroppo alcun movimento, che io sappia, da parte di Vivendi". L'universo di *Knight* sembrerebbe inoltre il franchise perfetto per una trasposizione cinematografica o televisiva, ma ancora una volta Jensen non sa dire di più. "Ho riscontrato dell'interesse e sono felice di cooperare per quel che posso, ma non è mai accaduto nulla di concreto. Molti pranzi di lavoro, pochi contratti da firmare. È Hollywood!".

MISTERI INVIOLABILI

All'improbabilità di veder resuscitato il franchise con un quarto episodio si unisce il fatto che, mancando un equivalente dello SCUMMVM per gli adventure Sierra, è ormai quasi impossibile far girare i tre capitoli su un PC attuale. Fortunatamente, una serie di patch (reperibili su vogons.zetafleet.com/gkpatches) rende i primi due compatibili con Windows XP; esclusivamente per il mercato italiano è stata inoltre pubblicata da Adventure's Planet una riedizione su DVD di *The Beast Within*, completamente in italiano e contenente alcuni materiali extra.

Chi fosse maggiormente intrigato dalle atmosfere sovrannaturali e gotiche di *Gabriel Knight* che dalla caccia al pixel potrebbe trovare interessanti i romanzi tratti da *Sins of the Fathers* e *The Beast Within*. Scritti dalla stessa Jensen (sopra), soprannominata 'l'Anne Rice del videogioco' da Computer Gaming World, sono letture eccellenti, reperibili su eBay sborsando una piccola fortuna. Per quanto della Jensen non concerna Gabriel Knight, degni di nota sono anche Millennium Rising (o Judgment Day) del 1999 e Dante's Equation del 2003.

Ogni nuovo episodio della serie di *Gabriel Knight* ha esplorato una tecnica grafica, dal 2D all'FMV fino al 3D. Quale prezzo potrebbe dover pagare Gabriel per apparire su Wii, un giorno?

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Studi internazionali Ubisoft

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** Primo studio fondato nel 1992

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 4200 (in crescita)

■ **FIGURE CHIAVE:** Serge Hascoët (capo creativo dirigente), Christine Burgess-Quémard (direttore esecutivo, produzione studi internazionali)

■ **SITO:** www.ubisoftgroup.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA**
Assassin's Creed, Prince Of Persia, Rayman, Running Automatic, Tom Clancy's EndWar, Tom Clancy's Ghost Recon, Tom Clancy's Rainbow Six, The Settlers, Beyond Good & Evil

Per quanto la compagnia sia fondata in un villaggio di Parigi dai fratelli Guillemot, nel 1986, gli studios internazionali Ubisoft si sono espansi in tutto il globo (vedi foto a destra)

UBISOFT

■ **LOCALITÀ:**
Canada, Stati Uniti, Francia (sede centrale), Inghilterra, Svezia, Germania, Italia, Spagna, Romania, Bulgaria, Ucraina, Cina, Giappone, Singapore, India, Marocco, Brasile

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Tom Clancy's HAWX, Tom Clancy's Splinter Cell Conviction, Avatar, Heroes of Might & Magic Kingdoms, Anno 1404

■ **ABOUT THE STUDIO**

"Partito in Francia e Romania nel 1992 e diffusosi in Canada e Cina per poi aprire studi di sviluppo in territori nuovi per l'industria, il network internazionale di Ubisoft si è allargato fino a includere 17 Paesi in cinque continenti. Ogni studio gestisce i suoi progetti in autonomia beneficiando allo stesso tempo dell'esperienza combinata e del supporto degli altri studios del gruppo. Spaziando da un minimo di 20 a un massimo di oltre 1500 persone, ogni studio è unico e lavora su progetti adatti alle proprie dimensioni e alla propria esperienza. In Ubisoft si punta molto allo sviluppo della tecnologia interna, come gli acclamati engine Anvil (Assassin's Creed) e Dunia (Far Cry 2), ma da gestire e capacità delle attuali console preparandosi al contempo per la futura generazione di hardware.

"Come creativi professionisti pensiamo all'accesso sia sullo sviluppo di IP originali che sul rinnovo di quelle già esistenti, resi che i nostri titoli, basati su mondi nuovi o stabiliti, siano sempre freschi e interessanti. Sempre pronti a imparare, farsi domande e discutere nuove idee, i team Ubisoft hanno a cuore i valori fondamentali della condivisione dell'iniziativa personale e della costante sfida di se stessi. Ma il nostro obiettivo ultimo è offrire esperienze innovative ed emozionalmente coinvolgenti che divertano i giocatori di tutto il mondo"

Ubisoft Montreal ha aperto nel 1997 ed è conosciuta per aver prodotto molti dei giochi di Tom Clancy ancorati a titoli come Assassin's Creed e Prince of

Dev Corner

Uno sguardo da vicino al settore dello sviluppo videoludico in Italia

Il tenebroso Patrick Weber, rocker austriaco, è il protagonista di *I'm not Alone*, intrappolato in una casa dannata alla ricerca dell'amico Robert, un programmatore di successo vittima della sua stessa dimora

Sopra Giuseppe Del Giudice, fondatore di Pix Rev, sotto il team di sviluppo al gran completo

Ritorna su **Game Pro** la vetrina del settore videoludico italiano, che grazie a un contatto diretto con sviluppatori affermati ed emergenti intende presentare i progetti più interessanti concepiti e realizzati nella penisola. Questo mese la rubrica è dedicata a **Giuseppe Del Giudice** e alla sua Pix Rev, promettente compagnia del panorama dello sviluppo nostrano che ci ha rivelato i dietro le quinte del suo primo titolo, il promettente *I'm not Alone*.

Tra le caratteristiche distintive del team spiccano il coraggio e la determinazione che questi ragazzi hanno dimostrato, e stanno ancora dimostrando, col loro progetto. *I'm not Alone* è infatti un action adventure dall'ambientazione horror che richiama già a partire dal nome la notissima serie di *Alone in the Dark*, con particolare riferimento all'ultimo capitolo realizzato da Eden Games. Il coraggio e la determinazione sono riscontrabili soprattutto nel fatto che un lavoro tanto ambizioso sia piuttosto difficile da portare avanti in Italia, soprattutto con un budget ristretto, anche se Pix Rev non sembra perdersi d'animo. "L'idea di realizzare un'avventura di stampo action dall'ambientazione horror è legata a una scelta strategica", ha dichiarato Del Giudice, cofondatore di Pix Rev, "poiché crediamo che, in questo segmento di mercato, un team come il nostro [circa 10 persone] con un budget di soli 250.000 euro possa confrontarsi a testa alta coi titoli più blasonati". Secondo Del Giudice si tratta quindi di prendere coscienza dei propri limiti, così come delle proprie capacità, e di fare una scelta volta sia alla produzione di un videogioco dalla qualità elevata che alla possibilità, in tal modo, di evitare i concorrenti più agguerriti. "Sicuramente non avremmo potuto realizzare un FPS d'impatto", ha continuato, "o un gioco di calcio di rilievo: saremmo stati costretti a confrontarci con dei team di dimensioni spropositate che hanno a disposizione dei budget anche di diversi milioni di dollari". Nelle intenzioni di Pix Rev, *I'm not Alone* dovrebbe rivelarsi un mix di "ambientazioni realistiche, telecamere dinamiche e azione, il tutto condito con un'atmosfera di stampo cinematografico affine ai blockbuster hollywoodiani".

Sembra quindi che anche a Napoli si possa riuscire a creare, in ambito videoludico, qualcosa di almeno potenzialmente meritevole, tanto che Del Giudice e compagni fanno del loro setting un "motivo d'orgoglio" definendo persino il loro engine 3D (lo S2 Engine della Profenix Studio realizzato da Fabio Di Paola) una "tecnologia campana". Speriamo che la missione di questi giovani partenopei, "far conoscere il nome di Pix Rev in un mercato difficile e competitivo quale quello dei videogame", riesca appieno.

GENESI DI UN TEAM PARTENOPEO

La genesi di Pix Rev parte dalla passione dei fondatori Giuseppe Del Giudice, Biagio Iannuzzi, Fabio Di Paola e Marco Licenziato che, durante l'edizione di GAMECON ove è avvenuto il loro primo incontro, hanno subito temuto di mettere a frutto il comune interesse per i videogiochi e di vincere le difficoltà per dei giovani sviluppatori di trovare dei finanziamenti, nonostante l'ottima preparazione tecnica. Ai soci fondatori si unisce l'imprenditore Alfonso Mincione e, da lì, inizia un'avventura che ha come primo obiettivo quello di farsi strada alla prossima GDC con una demo giocabile del loro primo progetto.

PIX REV

I'M NOT ALONE

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Passaggio di livello

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

La presenza di elementi architettonici nell'ambiente già di per sé consente di crearsi delle aspettative. L'architettura, intesa come passaggio guidato attraverso le mura di uno o più edifici, è la più interattiva delle forme di narrazione. La pianta di una cattedrale racconta della religione praticata e il suo attraversamento serve per espletare le varie fasi del rito. I greci, ad esempio, costruirono l'Acropoli con l'intento di presentare la loro visione del mondo ispirata dalla religione. Situata su una collina sopra Atene, l'Acropoli racconta la supremazia della città. Il visitatore dell'antichità era invitato a entrare da uno stretto condotto in un vasto spazio aperto, dominato dalla statua di Atena, la dea protettrice (a cui erano dedicati ben 2 templi su 3).

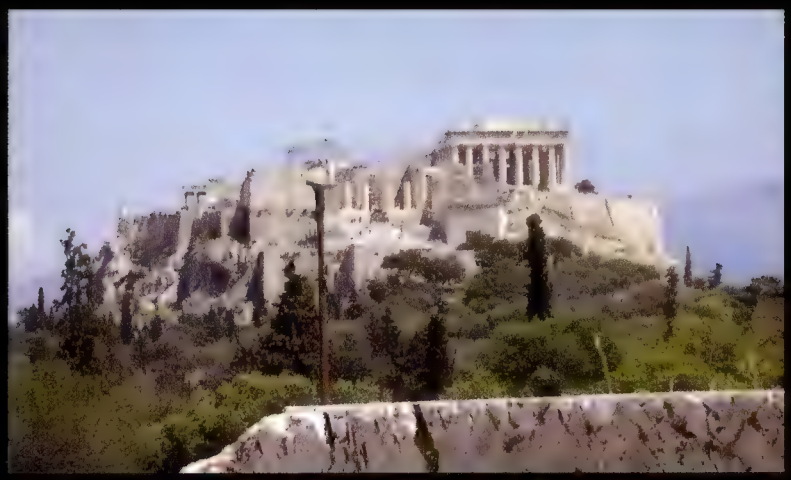
Considerato che nel caso dei videogiochi non si tratta solo di turismo digitale, ma soprattutto di risoluzione attiva di problemi mentre si vaga alla ricerca di un luogo di transito obbligato, l'articolazione dello spazio si manifesta solitamente come area contesa tra due forze: il bilanciamento creato dal game designer e l'azione disgregante del giocatore. Per avere successo nel gioco tale spazio va conquistato, sia dal punto di vista cognitivo (esplorando il territorio) sia all'atto pratico (eliminando ogni avversità e superando ogni trappola). Il piacere dell'interazione sta sempre in questo viaggio di scoperta e conquista del territorio.

La mappa è il territorio

La disciplina che si occupa della gestione di questa dimensione dello spazio ludico si chiama level design. Un gioco solitamente si presenta come la somma di più parti, che chiamiamo, appunto, livelli. La successione dei singoli livelli scandisce il ritmo di gioco e determina la curva di difficoltà. La varietà e la consistenza dei singoli livelli (prima) e del loro inserimento nell'economia del gioco (dopo) sono le chiavi di un level design di successo. Detto così sembra uno scherzo, ma si tratta di un processo molto delicato, che richiede continue rifiniture.

Innanzi tutto, a seconda del tipo di interattività prevista, avremo la possibilità di scegliere fra diverse configurazioni. Il primo tipo è quello che possiamo chiamare mappa lineare: è ideale per i giochi in single player, perché permette di incentivare il giocatore presentando un percorso univoco e non troppo ambiguo composto da scenari sempre nuovi che stimolano la curiosità. Se la mappa risulta troppo aperta, però, il giocatore rischia di perdersi; è importante dunque non considerare la vastità come parametro di costruzione del livello, ma il ritmo che dovrà sostenere il giocatore per raggiungere l'obiettivo principale. Al contrario, la mappa circolare si rivela l'ideale per i deathmatch: deve essere semplice da memorizzare e non deve presentare zone franche dove il giocatore possa nascondersi all'infinito. Il piacere che il giocatore trae nel vagare in questi livelli, solo all'apparenza limitati, dipende proprio dalla perfetta conoscenza del territorio e della disposizione di oggetti e altri elementi per trarne vantaggio nel confronto con l'avversario (un po' come accade nelle sfide tra cercatori di funghi).

In entrambi i casi, ogni livello dovrà presentare uno stile grafico (per non dire un'identità) ben riconoscibile, mantenendolo coerente all'interno di un certo confine. L'aggiunta di dettagli



sempre nuovi ma conformi aiuta a rafforzare il senso di immersione del giocatore mentre attraversa il paesaggio. In questa opera di 'landscape design' bisogna ricordarsi di inserire sempre degli elementi distintivi che permettano al giocatore di orientarsi, aiutandolo a non perdere mai la direzione da seguire. Per quanto sia piacevole andare alla scoperta di ogni anfratto nascosto, non bisogna infatti dimenticare che il compito principale del 'giocatore modello' è quello di raggiungere l'uscita. Detto così può suonare sconfortante, tanto lavoro per nulla, ma in realtà quello che ricordiamo dell'intera esperienza di gioco è proprio la costruzione di un singolo scenario o di un passaggio particolare. A questo proposito, i livelli più memorabili sono solitamente quelli costruiti attorno a un evento principale: l'ingresso di un mostro colossale, l'improvvisa comparsa di un panorama mozzafiato... l'intera costruzione del livello deve quindi servire da preparazione allo scatenarsi di questo evento e alla sua risoluzione.

Dato che ogni singolo livello rappresenta il gioco nel suo piccolo, dovrà offrire al suo interno la medesima struttura interattiva, fornendo oltre all'obiettivo principale (che consente il passaggio al livello successivo) altri obiettivi secondari. All'atto pratico, tali obiettivi possono essere introdotti usando una sequenza filmata, muovendo la telecamera lungo la mappa per indicare gli 'hot spot' da raggiungere, oppure fornendo un briefing dettagliato della missione all'inizio del livello.

Anche a livello microscopico (ovvero di singolo scenario) è poi importante variare il ritmo, presentando sfide di difficoltà crescente, spezzate da sequenze più 'rilassate' o narrative (per consentire al giocatore di riorganizzare il proprio status o l'inventario) fino al raggiungimento di un climax (che condurrà al livello successivo). È inoltre fondamentale fornire sempre al giocatore una misura del proprio successo nel raggiungimento dei vari obiettivi, modificando elementi dello scenario (cumuli di macerie dove prima sorgeva il covo dei cattivi), fornendo l'accesso ad aree precedentemente precluse (leggi alla voce 'raccolta di chiavi'), mostrando messaggi su schermo (congratulandosi, oppure descrivendo l'obiettivo successivo o mostrandolo su una mappa).

Da qui non si scappa

Una problematica che non affligge i giochi in multiplayer, ma che invece diventa centrale in quelli in singolo, è data dalla necessità di intrattenere il giocatore in una data area del livello fino a quando non avrà compiuto ciò che il game designer ha previsto, facendo in modo che non si rovini la partita eseguendo qualcosa di inaspettato e, allo stesso tempo, che non ritorni indietro una volta che ha superato le sfide proposte (non solo per gestire meglio le unità di memoria ma anche per prevenire la noia). Se il giocatore non può tornare sui propri passi, deve sapere di aver compiuto un progresso, senza doversi chiedere se ha lasciato indietro qualcosa di importante. Un espediente a cui spesso si ricorre è quello di generare barriere naturali che possono 'scomparire' quando il giocatore ha superato l'obiettivo. Allo stesso modo, si può introdurre una barriera che impedisce al giocatore di tornare indietro una volta oltrepassata. Nel caso delle sequenze di combattimento, poi, per evitare che il giocatore si trascini dietro tutti i nemici del livello, nelle aree aperte si possono introdurre dei check point obbligatori protetti da un miniboss. L'importante è che il giocatore non raggiunga l'uscita troppo velocemente.

"Veni, vidi, vici."
(Gaio Giulio Cesare)

Per riuscire a soddisfare le esigenze sia di un pubblico esperto, sia di un target più generico, bisogna inserire tipi di sfide differenti all'interno dello stesso livello. In questo caso, il modello da prendere come esempio è quello dei parchi a tema: tutti entrano dallo stesso ingresso e hanno l'accesso a tutte le attrazioni (o quasi). Tuttavia alcune saranno troppo ardite per un certo pubblico e altre troppo tranquille per un altro tipo: nessuno, però, si sente offeso dalla presenza di attrazioni che non lo interessano (visto che ce ne sono a sufficienza per intrattenerlo comunque).

Riepilogando, il compito principale del level designer è quello di fare in modo che tutti i giocatori entrino dallo stesso ingresso, intuendo subito dove potersi dirigere. Devono poi essere inseriti chiari punti di riferimento per non far perdere l'orientamento al giocatore: l'impiego di frecce e suggerimenti è solo indice di una progettazione distratta. Ovviamente ne consegue che tutti i giocatori dovranno essere in grado di trovare immediatamente l'uscita quando avranno fatto ciò che dovevano. Mentre l'esperto potrà scegliere una strategia ad alto rischio e alta ricompensa (magari solo per recuperare un oggetto molto nascosto non indispensabile ai fini dell'interazione), il giocatore meno smaliziato dovrà invece avere la possibilità di procedere (più o meno speditamente) verso l'uscita. Non è indispensabile infatti che ogni 'visitatore' esplori ogni singolo millimetro quadrato della mappa. L'importante è fare in modo che il giocatore si diverta e continui a giocare per riprovare le stesse emozioni in un livello successivo o ripetendo l'esperienza ludica dal principio.

DI N'GAI CROAL

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

Segui il leader?

I summit e le conferenze d'investitori che si tengono a novembre a New York portano sempre con sé una gran copia dei più importanti volti dell'industria, e il 2008 non ha fatto eccezione. L'anno scorso abbiamo chiacchierato col CEO di Electronic Arts John Riccitiello della difficoltà e del progresso nei videogiochi; quest'anno ci siamo rivolti al presidente di Nintendo of America Reggie Fils-Aime per parlare del Wii e del supporto delle terze parti. È stato un regolare argomento di conversazione con Fils-Aime da quando prese le redini di NOA, e lo perdonerei se pensasse che io stia continuamente riaprendo la stessa questione.

Quando entrò in Nintendo nel 2003, lo torchiai sul numero di publisher indipendenti che avevano abbandonato il GameCube. Lui mi rispose che stava dandosi da fare per rimediare. Quando il Nintendo DS fu lanciato nell'autunno 2004, gli chiesi quando avremmo cominciato a vedere più franchise adulti sul portatile. Lui mi indicò la presenza di *Madden NFL 2005*, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* e *Spider-Man 2*. Anche dopo che il Wii uscì con una quantità considerevole di titoli third party lo pressai chiedendogli quale responsabilità avesse Nintendo, se ne aveva, nell'assicurare che quei software avessero successo anziché essere ignorati a favore delle proprietà della casa madre. Nintendo avrebbe condiviso alcune delle sue conoscenze di sviluppo, mi spiegò, ma non ci sarebbe stato alcun bollino 'Approvato da Miyamoto' o da Iwata, e tanto meno nessun Premio 'Reggie Dà Calci in Culo e Annota Nomi' per segnalare quali specifiche third party meritassero seria considerazione.

In questi giorni, Fils-Aime può gloriarsi di cifre davvero notevoli quando si tratta del successo delle terze parti sul Wii, benché quasi tutte siano da riferirsi a *Guitar Hero III* e, in misura minore, a *Carnival Games* e pochi altri. Naturalmente, dunque, durante una cena a novembre con Fils-Aime, tre colleghi giornalisti e alcuni altri dirigenti di NOA, ho riaperto la questione ancora una volta. Se il Wii è la console leader ora e nel futuro prossimo, quando vedremo finalmente i publisher e gli sviluppatori indipendenti spostare il grosso dei loro budget sul Wii anziché sul triumvirato di Xbox 360, PlayStation 3 e PC di fascia alta? In un'abile mossa degna di lui, mi ha rigirato la domanda chiedendomi cosa pensavo sarebbe servito per capovolgere l'attuale stato delle cose.

Dopo una breve pausa, ho risposto come segue: non svilupperanno principalmente su Wii finché ogni altra opzione non si sarà esaurita. Il mio ragionamento era semplice: ogni generazione ha portato con sé una maggior potenza grafica e di calcolo, e i produttori e gli sviluppatori si sono sempre accontentati di seguire questo trend. Ma la piattaforma dominante di questa generazione è così sottopotenziata (due GameCube tenuti assieme col nastro adesivo, secondo l'ironica definizione di un veterano dell'industria) se raffrontata alle sue concorrenti che alcuni vi sviluppano giochi in parallelo con le versioni PlayStation 2 e PSP, per non parlare poi del suo controller così radicalmente diverso dagli altri.

Per di più, la loro esperienza è carente sotto quasi ogni aspetto del publisher tipico (dallo sviluppo al marketing) in relazione ad ampie fette del pubblico allargato e in continua crescita cui Nintendo si rivolge. Associato a un mercato sempre più monopolistico la cui ascesa non solleva di pari passo tutti i suoi alfieri, ciò sta portando produttori come THQ ed Electronic Arts a tagliare gli organici e ad eliminare i progetti anziché raddoppiarli quando si tratta del Wii, e questo avveniva anche mentre i 2,04 milioni di Wii venduti negli USA nel mese di novembre sbaragliavano il totale combinato di 1,84 milioni di 360 (836.000), PSP (421.000), PS3 (378.000) e PS2 (206.000). Se fossi un investitore di uno o più di detti publisher, a quest'ora starei domandando piuttosto severamente perché si sia impegnato così poco sul Wii in luce dell'enorme e ancora crescente slancio della console.

Diventa ancora più chiaro che non serve necessariamente un hardware più potente per il successo di un gioco o di una piattaforma se consideriamo un'altra manciata di dati: i risultati di Blizzard con *World of Warcraft*, di Valve con *Half-Life 2: The Orange Box* e *Left 4 Dead* e di Apple con l'iPhone e l'ubiquità dei giochi in Flash. Blizzard e Valve hanno fissato le loro specifiche minime più in basso di molti altri concorrenti, portando a un più semplice accesso ai loro giochi da parte del pubblico. Aggiungete il summenzionato fenomeno Wii e capirete perché, durante una recente discussione con alcuni colleghi, ho suggerito che anziché continuare a condurre lo sviluppo su 360, PS3 e PC bisognerebbe farlo su Wii, PS2 e computer poco potenti, poi potenziare quegli stessi giochi nelle loro controparti in HD (è una blasfemia e lo so, ma non credo che sviluppatori e publisher possano semplicemente scavarsi una via per uscire da questa situazione deviata). Finché ciò non accadrà, penso almeno di essere riuscito a tenere aperta la questione abbastanza a lungo.

> Se consideriamo WOW, HL2 e l'ubiquità dei giochi in Flash, diventa chiaro che non serve un hardware più potente per avere successo

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

Intermedialità 2.0: prossimamente su(tutti)gli schermi

Il 2008 sarà ricordato come l'anno del sorpasso. Per la prima volta nella Storia dei videogame, un medium che proprio nel 2008 ha festeggiato il cinquantesimo compleanno (*Tennis for Two* di William Higinbotham risale infatti al 1958), i fatturati derivanti dalle vendite a livello mondiale hanno superato quelle dell'home video. Sottolineo: home video. Com'è noto, infatti, da circa un decennio i videogame fatturano più del cinema, inteso come box office. Ma come abbiamo più volte rimarcato, il paragone cinema Vs. videogame è improprio dato che queste due forme di intrattenimento si rivolgono a contesti di fruizione assai differenti (pubblico Vs. privato), presentano modelli di business incommensurabili (possesso Vs. accesso) e si rivolgono a tipologie di pubblico tutt'altro che omogenee. Detto altrimenti, i videogame non competono direttamente con il cinema, bensì con l'home video. Ergo, questo sorpasso riveste un'importanza fondamentale per una serie di motivi. In primo luogo perché attesta la vitalità del divertimento interattivo rispetto a forme di consumo 'tradizionali'. In secondo luogo perché conferma le difficoltà legate alla transizione da DVD a Blu-ray: una serie di fattori (tra cui un'iniziale confusione sui formati ad alta definizione, la performance tutt'altro che stellare di PS3, cavallo di Troia e insieme tallone d'Achille per Sony, il crescente successo del digital delivery nonché la crisi economica mondiale) hanno rallentato la crescita di uno dei settori più dinamici e lucrosi dell'entertainment. Stando a una ricerca di mercato pubblicata lo scorso gennaio da GfK International, nel 2008 le vendite di videogame a livello mondiale hanno totalizzato oltre 32 miliardi di dollari, con una crescita del 20 per cento rispetto all'anno precedente ottenuta grazie all'inarrestabile successo delle piattaforme Nintendo (Wii e DS) e, in misura minore, di Xbox 360.

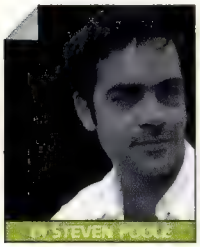
L'impressionante risultato, per altro, non tiene conto delle vendite derivanti dall'hardware (console e accessori), anch'esse in crescita. Nello stesso periodo, le vendite di DVD e Blu-ray sono diminuite del 6 per cento, fermandosi a circa 29 miliardi di dollari di vendite globali.

Complessivamente, il settore dell'entertainment domestico ammonta nel 2008 a circa 61 miliardi di dollari, con una crescita del 6 per cento rispetto all'anno precedente (questo dato, per altro, non tiene conto di forme di intrattenimento audiovisive 'controverse', come la pornografia, che muovono cifre enormi). La domanda che sorge spontanea è: la popolarità del videogame è *transeunte* oppure è destinata a persistere? GfK prevede che il divertimento elettronico continuerà a svolgere un ruolo preminente anche nei prossimi anni. Nel 2009, nonostante la depressione planetaria, il mercato videoludico dovrebbe crescere con una marginalità del 12 per cento, raggiungendo l'astronomica cifra di 36 miliardi di dollari. Per converso, le vendite di DVD e Blu-ray dovrebbero declinare ulteriormente (4 per cento secondo GfK) per un totale di circa 27 miliardi di dollari. Allo stesso tempo, nonostante le iniziali difficoltà, la penetrazione sul mercato del Blu-ray dovrebbe crescere: nel 2009, il volume di mercato di questo formato dovrebbe raddoppiare (2.9 miliardi di dollari) grazie a una serie di fattori propizi (principalmente, la diminuzione dei costi dell'hardware e del software). Se le previsioni di GfK venissero rispettate, nel 2009 il videogioco rappresenterebbe il 57 per cento dei fatturati complessivi del divertimento elettronico domestico. In termini di best-seller da 'cassetta', il maggior successo commerciale dell'anno è stato Batman: Il Cavaliere Oscuro di Warner Home Video che ha venduto circa quindici milioni di unità. In ambito videoludico, negli ultimi dodici mesi un trittico di prodotti Nintendo ha sfondato il tetto dei 10 milioni di copie: *Wii Sports* (40.5), *Wii Play* (20.91) e *Wii Fit* (14.01). Ricordiamo che il prezzo di vendita al pubblico dei videogiochi è nettamente superiore rispetto a quello dell'home video.

Nel frattempo, le console di nuova generazione sono diventate piattaforme multimediali a tutti gli effetti. In questo senso, l'importanza dell'accordo tra Microsoft e Netflix per lo streaming online dei film e delle serie televisive attraverso Xbox Live è di importanza cruciale: il suo impatto, negli Stati Uniti, è di gran lunga superiore a quello di PlayStation Home, che, fino a oggi, rappresenta un progetto incompiuto. La sinergia tra l'industria del videogame e quella dell'home video costituisce una delle grandi scommesse del 2009 e degli anni a venire. Nel contempo, l'alleanza tra Hollywood e la Silicon Valley è stata rinsaldata dall'annuncio di una nuova serie di adattamenti cinematografici di serie videoludiche di successo. Nonostante gli insuccessi commerciali e critici di pellicole come Max Payne e Hitman, Disney ha investito milioni di dollari per produrre e promuovere Prince of Persia, che arriverà presto sugli schermi. Nel frattempo, sono stati confermati nuovi episodi di Tomb Raider e Resident Evil, le due serie cineludiche di maggior successo al botteghino. Un'altra saga prossima all'adattamento è quella di Gears of War, che nelle intenzioni del regista Len Wiseman (Underworld: Rise of the Lycans) potrebbe diventare una trilogia. Molti dubbi, una sola certezza: l'interazione transmediale o intermediale tra videogame, televisione e cinema è destinata a crescere a livello esponenziale nei prossimi anni. Lasciamo i compartimenti stagni al ventesimo secolo.

> L'interazione transmediale o intermediale tra videogame, televisione e cinema è destinata a crescere a livello esponenziale nei prossimi anni

Matteo Bittanti è Associate Researcher presso la Stanford University. Insegna Game Studies al California College of the Arts di San Francisco e dirige, insieme a Gianni Canova, la collana Ludologica



DI STEVEN POOLE

TRIGGER HAPPY Sparare, non parlare

Tombe, tombe e ancora tombe

Giocare *Tomb Raider: Underworld* dodici anni dopo l'uscita del primo gioco è un'esperienza curiosa. Certo, ora Lara scosta con petulanza innocenti fronde di vegetazione, e la posa con le braccia lungo i fianchi quando mantiene l'equilibrio su una trave è molto graziosa (ancorché senz'altro tematicamente incoerente: sembra la postura che userebbe qualcuno inesperto nel mantenere l'equilibrio). Ma il piacere centrale del gioco è lo stesso di una decade fa: le parti migliori di *Underworld*, similmente alle parti migliori dei predecessori, sono quelle in cui si vaga a piacimento in uno splendido ambiente-puzzle tentando di capire come funzioni la gigantesca macchina in cui ci si trova, totalmente liberi dalla pressione del tempo o degli inani attacchi di lucertole malamente animate o ragni idioti (e quanto a bug irritanti, la propensione di Lara a restare incastrata nelle geometrie dell'ambiente è il triste segno d'un lavoro affrettato che però osservo con un certo calore nostalgico: è sempre il caro vecchio *Tomb Raider* di un tempo).

Indubbiamente, il nuovo sistema 'su misura del giocatore' è implicito riconoscimento di cosa sia davvero importante e cosa accessorio: ora, fortunatamente, si possono velocizzare le noiose fasi di combattimento riducendo l'energia vitale dei nemici, ma non c'è necessità di permettere al giocatore di regolare la formula platform centrale, purché i livelli siano ben congegnati.

Ora che Crystal Dynamics ha così esplicitamente ammesso che gran parte dei fan di *Tomb Raider* vuole che le odiose sparatorie finiscano il più velocemente possibile, dovrebbe anche avere il coraggio di portare questa convinzione fino in fondo e rendere *Tomb Raider* un gioco totalmente privo di combattimenti che dia al giocatore tutto il tempo del mondo per esplorare approfonditamente e apprezzare la maestosità estetica che lo circonda. O magari si potrebbero mantenere i combattimenti, ma solo per rarissimi nemici speciali. Immaginate quale impatto potrebbero avere sequenze come il brillante scontro col T-Rex in *Anniversary* se non vi foste già lasciati alle spalle una scia di animali morti in decomposizione.

Ma eccomi qui, già a pensare a un sequel, all'ennesima iterazione di una delle serie più longeve del videogioco moderno. Allora comincio a preoccuparmi che le avventure apparentemente interminabili di Lara rappresentino una sorta di calcificazione generale dello spirito videoludico. I fan di certo vogliono ciò a cui sono abituati, ma i videogiochi non dovrebbero offrirci sempre nuove e inimmaginabili esperienze anziché gli stessi aggiornamenti, anno dopo anno, di comprovati successi? La 'seguitite' è un segno di timidezza creativa come alcuni sostengono?

Poi, durante un viaggio a Londra, mentre guardavo la mostra di Mark Rothko al Tate Modern ho capito che la produzione di Rothko è seguitite al cubo. Il pittore stava sostanzialmente elaborando una singola idea ripetutamente, esplorando a fondo la sua varietà nascosta, il suo potenziale polimorfo. Sperimentava a ruota libera, entro le sue limitazioni autoimposte, con le combinazioni alchemiche del materiale pittorico, delle tecniche di stratificazione delle pennellate, del ritmo geometrico e del colore. Sapete cos'avrebbero detto di lui le recensioni se fosse stato un designer di videogiochi. 'Questa nuova serie di Rettangoli Confusi è una riproposizione dei Romboidi Sfocati di cinque anni fa: qualche perfezionamento, ma nulla di davvero nuovo. Cinque su dieci'.

> "La propensione di Lara a restare incastrata nell'ambiente è il triste segno d'un lavoro affrettato, ma l'osservo con un certo calore nostalgico"

Alcuni dei più grandi artisti sono ossessivi che ricombinano costantemente lo stesso materiale entro lo stesso ristretto spazio concettuale. Sulla copertina di un romanzo di JM Coetzee che ho letto di recente c'era una fascetta che lo descriveva entusiasticamente come 'un'altra esemplare storia di sofferenza da Coetzee', una raccomandazione tanto sconcertante da essere esilarante. Un'altra esemplare storia di sofferenza? Dio ce ne scampi! Eppure è vero: i racconti perversamente appassionanti, austeri di Coetzee sono un'ostinata ripetizione di esemplari storie di sofferenza.

Dunque, a patto di non lamentarci quando pittori o scrittori tornano sempre sulle stesse tematiche per trattarle in modo perfetto, sembra un tantino ingiusto nutrire pregiudizi verso un'uguale tendenza nel mondo dei videogiochi. *Halo 3*, *Wipeout HD* e persino *FIFA 09* ci mostrano con forza che iterazione e raffinamento possono portare a opere di valore tanto quanto l'innovazione gratuita.

Isaiah Berlin una volta divise i pensatori in porcospini e volpi. Il porcospino conosce un argomento massiccio; la volpe ne conosce tanti piccoli. Ci si può divertire a operare la stessa divisione con gli artisti. Dylan e Bowie sono volpi, Springsteen e Morrissey porcospini. Nei videogiochi, Miyamoto è la volpe, Jeff Minter un porcospino. Più in generale, l'infinito flusso dei *Tomb Raider* rappresenta l'apice del porcospinismo, e ciò non è male nel più ampio ecosistema videoludico. Berlin non pensava che le volpi fossero migliori dei porcospini, o viceversa, ma celebrava il fatto che entrambi fossero al mondo. Ovviamente, Lara Croft estrarrebbe le pistole e spazzerebbe via il muso di entrambi gli animali senza pensarci due volte, ma nessuno è perfetto.

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net

DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

C'è un limite a tutto

La sospensione dell'incredulità è un meccanismo semiotico che consiste nella volontà da parte di chi fruisce una storia di sospendere le sue facoltà critiche, allo scopo di godere di una vicenda di fantasia, ignorando le incongruenze secondarie che questa potrebbe avere rispetto al mondo reale. In poche parole, è solo grazie alla sospensione dell'incredulità che lo spettatore può accettare il fatto che l'eroe di turno venga ferito sempre di striscio (o alla spalla), che possano esistere i Cavalieri Jedi, che le astronavi possano esplodere nello spazio, che nessuno riconosca Superman, che un universo possa essere popolato di maghi, elfi e folletti, che la sfigata e bruttina del liceo possa rivelarsi una ragazza bellissima solo togliendosi gli occhiali e sciogliendosi i capelli, e via dicendo.

Chiariamo un punto, però: la sospensione dell'incredulità non è una bacchetta magica che rende accettabile qualsiasi stupidaggine salti in mente, ma, piuttosto, si tratta di un patto che si instaura tra chi la storia la racconta e chi la fruisce. Una volta che il narratore avrà illustrato le regole del suo universo narrativo al suo pubblico, spetterà al pubblico decidere se sono accettabili o meno e quindi se credere o meno (e quindi farsi coinvolgere) alla storia che si sta fruendo. Più l'universo creato sarà solido, più regole di questo universo saranno coerenti con il contesto narrativo, più il narratore si atterrà a queste regole senza violarle, e più la sospensione dell'incredulità sarà facile e automatica da parte del pubblico. Di contro, un universo non ben definito, regole fumose e continue eccezioni porteranno lo spettatore a distaccarsi dalla materia narrativa e ad analizzarla criticamente nelle sue incoerenze con il mondo reale. In poche parole, la sospensione dell'incredulità è uno strumento potente ma anche una pericolosa arma a doppio taglio che qualsiasi narratore consapevole deve usare con estrema attenzione, senza abusarne.

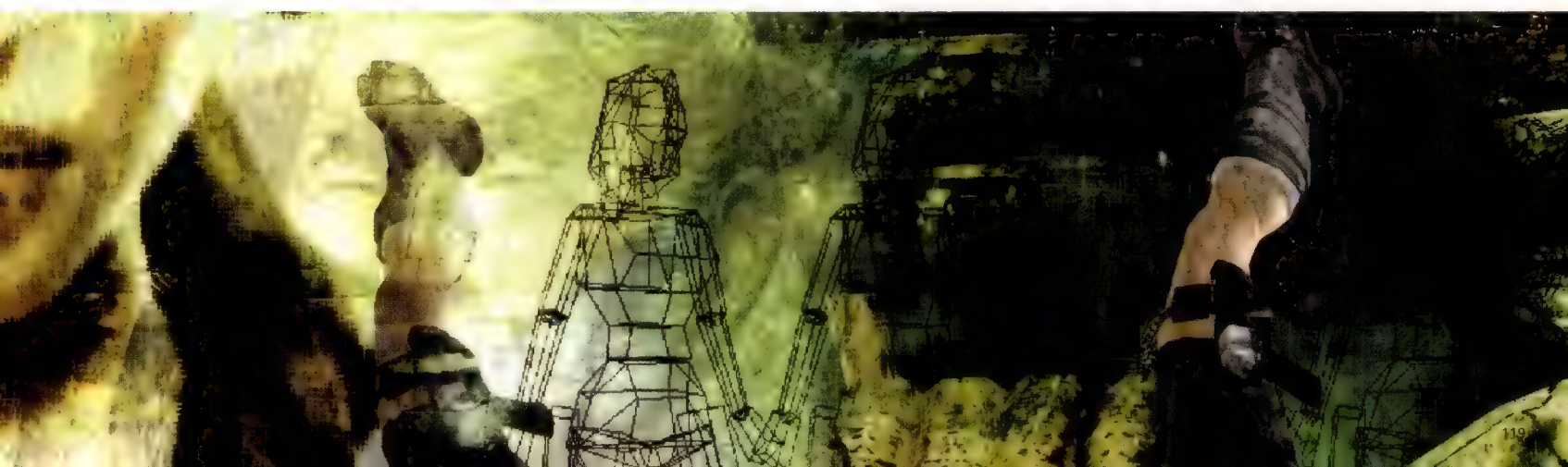
Ovviamente, come per la gran parte delle opere di finzione create dall'uomo sin dai tempi di Omero, anche i videogiochi sfruttano questo meccanismo in maniera massiccia, aiutati per di più dal fatto che il contesto ludico porta i fruitori ad accettare più facilmente degli elementi che non sarebbero perdonati in altri media come il cinema, i fumetti o la letteratura.

Per farvi un esempio: nessuno si lamenta del fatto che, in *Fable II*, gli abitanti di Albion si assomiglino un poco tutti. I giocatori si rendono conto (in maniera inconscia) che per gli attuali limiti tecnici non è semplicemente possibile creare personaggi tutti diversi l'uno dall'altro e accettano la cosa, non badandoci nemmeno. Di contro, più i giochi si fanno sofisticati, meno siamo disposti a tollerare elementi incongruenti o improbabili. Ad esempio, io non sono riuscito a godermi pienamente la campagna single player di *Call of Duty 4: Modern Warfare* a causa delle troppe barriere invisibili presenti nel gioco che celavano malissimo il fatto che non ci si trovasse realmente in un mondo aperto, ma solo in un grosso corridoio camuffato. Oppure prendiamo l'esempio del nuovissimo *Resident Evil 5*. Io giocatore sono disposto ad accettare la premessa narrativa che esista una malattia che infetta le persone, tramutandole in assassini folli e difficili da uccidere. Posso pure tollerare che due modelli da catalogo di moda siano, in realtà, degli agenti dei corpi speciali, abilissimi nell'uso di qualsiasi tipo di arma e nel combattimento corpo a corpo: in fondo questo genere di cose l'ho già visto in mille film, fumetti o romanzi e non mi faccio troppi problemi. In nome del gameplay e delle limitazioni tecniche, accetto pure che i due figaccioni di cui sopra non siano in grado di correre e sparare allo stesso tempo e che gli zombie che capita di incontrare lungo il percorso siano tutti, più o meno, uguali... ma che un mostro volante, senza nulla di umano, porti delle munizioni sul suo corpo e che, una volta abbattuto, le lasci a nostra disposizione, ecco, quello non ce la faccio ad tollerarlo. Come tollero sempre di meno le munizioni e i medikit sparsi in maniera del tutto illogica, in qualsiasi gioco action. E mi fa impazzire il fatto che la guardia a cui ho appena sparato, senza riuscire ad ucciderla, si metta a cercarmi solo per un periodo di tempo estremamente limitato, per poi scordarsi semplicemente di me, tornando a fare quello che faceva prima (ovvero il bersaglio).

I videogiochi, nel bene o nel male, si sono lanciati nella ricerca di un realismo estremo nella grafica, nella fisica, nell'illuminazione e via dicendo. Persino le storie sono diventate più complesse, mature, articolate e ricche di sfumature. In questo scenario, certe soluzioni legate a preistoriche meccaniche ludiche appaiono del tutto incoerenti e non fanno altro che strappare i giocatori dall'immedesimazione e ricordar loro che non c'è grafica, motore fisico o sceneggiatura che tenga: alla fine si tratta sempre, ed esclusivamente, di giochini.

> Che in RE5 un mostro volante, senza nulla di umano, porti delle munizioni con sé non ce la faccio ad tollerarlo

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre



DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

L'avventura del cambiamento

C'è qualcosa di falso nei grandi finali epici. Gli ultimi momenti di transizione da un avvenimento al futuro ignoto sono come qualunque altro sia venuto prima, e questo mi sembra già abbastanza pregnante. Una palla lanciata rimbalza casualmente, ma rallenta sempre prima di fermarsi. Di recente ho finito un romanzo straordinario chiamato Avviso ai Naviganti. Ero riluttante a leggere le ultime pagine perché non ci si trovava a un punto particolare della storia, ma in mezzo a un'altra manciata di normali giornate dei personaggi e il libro stava chiaramente avviandosi a una conclusione aperta. Non volevo che finisse. Somigliava decisamente alla vita vera.

Il cambiamento è fondamentale nella condizione umana. Molto del Viaggio dell'Eroe, la teoria dello scomparso professore americano di mitologia Joseph Campbell sulla ricorrenza dei miti più importanti in culture molto diverse tra loro, può essere visto come una metafora del cambiamento: andare via da casa, incontrare persone, affrontare sfide e persino la morte, il grande cambiamento cui tutti andiamo incontro. Una delle mie fasi del viaggio preferite si chiama 'Il Rifiuto del Ritorno'. Avete presente quella scena de Il Ritorno del Re in cui gli hobbit tornano a casa dopo aver incontrato fantasmi, ricevuto una medaglia da un Re, corso in una grotta assieme a un mago e trapassato malvagi demoni in enormi campi di battaglia? Sono tutti seduti nello stesso pub di Hobbiton da cui tutto ha avuto inizio e si guardano come a dire: "E adesso?". Come si torna a casa dopo qualcosa del genere? La risposta è che non si può mai davvero tornare dove abbiamo iniziato. Frodo è dovuto addirittura salire su una nave con degli elfi piangendo mentre si allontanava dalla riva, tanto era incapace di tornare alla sua vecchia vita. Un perfetto esempio del Rifiuto del Ritorno e della qualità irreversibile del cambiamento.

Io sono sentimentale e nostalgico. Ringrazio addirittura i miei effetti personali, come calzini e spazzolini da denti, prima di gettarli via. Davvero. Sapete, per tutto quel che hanno fatto per me. Potete quindi immaginare che sfida abbia rappresentato per me fare le valigie per traslocare, toccare ogni artefatto della mia esistenza e pensare a dove fosse situato nella routine da cui stavo uscendo e a dove sarebbe finito nell'incertezza che mi si stendeva davanti. Devono essere sentimenti che i videogiochi sono capaci di catturare, non pensate? Mi ricorda *Tetris*: delle cose cadono e si deve trovar loro un posto. Se si avessero due schermate di *Tetris*, una con delle forme già piazzate e una vuota, e si prendessero delle forme dalla prima per spostarle nella seconda, si riassumerebbe l'esperienza del trasloco?

> "Ringrazio i miei effetti personali, come calzini e spazzolini da denti, prima di gettarli via. Sapete, per tutto quel che hanno fatto per me"

Be', non sarebbe molto emozionante, dato che i tetramini sono solo forme di un puzzle geometrico. Ma l'attaccamento emotivo resta ben addentro al reame videoludico. Guardate quel che prova la gente in relazione al proprio personaggio di *World of Warcraft*. Non curiamo forse i nostri inventari con sentimento? Non diciamo: "Oh, quella è l'ascia di mithril che usavo nella fortezza levitante prima che trovassi la mia sciabola +8. Ha significato così tanto per me!"? Forse un gioco potrebbe combinare queste due idee, costringendovi a spostare gli oggetti una volta investito in ciò che rappresentano.

I designer di *Portal* dissero di aver deciso di non rendere la fine del gioco una sfida definitiva e culminante. Lo scontro con glaDOS era abbastanza facile, fluido e divertente anziché odiosamente insormontabile, ma comunque epico. Non fraintendetemi, è sempre il miglior finale videoludico di tutti i tempi e tutto il resto. Ma sono sicuro che potremmo adattare ai videogiochi l'approccio di Avviso ai Naviganti. Non volevo che finisse neanche *Portal*. Se fosse disceso lentamente fino a concludersi con un'interruzione, avrebbe dato una sensazione ugualmente dolceamara.

O forse nessuno di questi design è sulla pista giusta per comunicare i fenomeni del cambiamento tramite il medium interattivo. Il cambiamento consiste nel trovarsi nello spazio transitivo tra due avvenimenti, nel marciare inesorabilmente in avanti. Forse è il primo *Super Mario Bros* ad avvicinarsi maggiormente, dato che lo schermo può scorrere solo verso destra e mai a ritroso, verso dove si è venuti.

Annie Proulx, che ha scritto Avviso ai Naviganti, viene da un piccolo e pittoresco Stato nel nord-est degli Stati Uniti chiamato Vermont, che è anche il luogo da cui proveniamo io e la mia ragazza e sarà il posto in cui vivremo nel momento in cui questa column andrà in stampa, dopo aver attraversato il Paese in un furgone per arrivare a una casupola sulla riva di un lago ghiacciato. È il capovolgimento più radicale che potreste pensare rispetto alla mia vita urbana e impegnata a Los Angeles, ma non mi era mai interessato granché vivere a LA in primo luogo. Sono andato lì solo per lavorare a *LMNO* e faccio a quel progetto i miei più sentiti auguri per il successo che sicuramente è alla sua portata, grandi ambizioni, staff ridotto e tutto. Il cambiamento è imprevedibile. Spero che per me sarà anche favoloso una volta che mi sarò fermato, ma l'ignoto e il futuro sono semplicemente parti inscindibili della condizione umana.

Randy Smith è un game designer che è quasi ma non ancora in grado di dire qual è il suo prossim progetto

DI SIMONE TRIMARCHI

BOOM! HEADSHOT C'è del cervello nella Rete

Online gaming e la Force è così in

Non sono una persona religiosa. Ho anche parecchia difficoltà a credere nella semplice spiritualità così come dubito che ci siano Aldilà o Campi Elisi. Probabilmente, quindi, dubito di tutto ciò che sto per raccontarvi. Allo stesso tempo però riporto con attenzione quanto ho ascoltato e poi ho scoperto documentandomi sul Bardo Training. La pratica del 'bardo', riportata al suo significato originale, è il "periodo intermedio tra due eventi o situazioni"; questo secondo il Buddhismo Tibetano. Ad esempio uno dei bardi è tra la nascita e la morte e, visto che i buddisti credono nella reincarnazione, gli altri sono i collegamenti tra questi due eventi che avvengono in ogni individuo in maniera ciclica.

Fatta questa doverosa premessa devo introdurre la figura di E.J. Gold: nato nel 1941 a New York è stato artista e autore, musicista jazz e scrittore. Al momento però è un maestro spirituale e insegna alle persone come affrontare la vita in maniera migliore, spiegando che quest'ultima non è altro che una fase di passaggio tra un mondo e l'altro: uno dei bardi, quindi. La conoscenza delle meccaniche reali, rispetto alla propria reincarnazione, permette all'individuo un risveglio sempre più consapevole nella prossima esistenza, facilitando di molto il compito di 'vivere'. Questo è il Bardo Training e Gold, che lo pratica ai suoi corsi, ha anche scritto un libro sull'argomento chiamato American Book of Dead, una versione occidentale del Bardo Thodol, cioè il Libro Tibetano dei Morti. Ora arriva la parte interessante. E.J. Gold è stato anche uno dei primi giocatori online di sempre e ha partecipato alla produzione di *Quake II*, *Dragon's Lair 3D: Return of the Lair* e *Necronomicon*. Bizzarro, non trovate? La sua spiritualità gli ha permesso di vedere qualcosa nei videogiochi che a chiunque è sfuggita. Grazie a Internet e alla socialità che permea ogni universo online, alcuni titoli sono diventati degli strumenti formidabili per le sue lezioni. Gold infatti utilizza *Diablo II*, *Team Fortress* e Capture the Flag su *Quake* per i suoi incontri spirituali.

Avete capito bene: i suoi allievi si connettono online con lui e Gold li guida alla scoperta del proprio bardo attraverso il videogioco, ovviamente praticandolo in maniera completamente diversa. So che vi chiedo uno sforzo di immaginazione davvero grande, ma, se pensate a quanto scritto sopra sulla reincarnazione 'consapevole' e pensate, ad esempio, all'esperienza di *Diablo II* online, noterete delle curiose analogie. Il mio personaggio di *Diablo* nasce nudo, praticamente senza armi o armature e con una conoscenza del mondo circostante pari a zero. Continuando il livellamento forsennato nei dungeon crescerà e accumulerà 'esperienza' sul mondo virtuale che lo circonda. Ovviamente, prima o poi, dovrà necessariamente morire: niente di traumatico. Ci sarà una perdita di alcuni valori che lo contraddistinguono come esperienza e denaro, ma il proprio cadavere sarà rinvenibile nel luogo di morte, ancora pieno dell'equipaggiamento trasportato prima di spirare. Durante tutta l'avventura bisognerà reiterare all'infinito le stesse azioni: colpire, correre, raccogliere degli oggetti, parlare con dei personaggi ecc... fino alla conclusione dell'opera. Ma online l'esperienza cambia notevolmente e la presenza di una socialità di giocatori non permette di fermarsi dopo aver finito il titolo: si vuole ottenere più oggetti e raggiungere il più alto livello di esperienza. Per questo si ripete ciclicamente la stessa identica 'vita' al più alto livello di difficoltà: ormai si ha l'esperienza giusta per affrontarlo.

Secondo Gold alcuni videogiochi simulano, come avrete potuto osservare, le meccaniche della morte e della reincarnazione, solo che il nostro personaggio non esiste, siamo noi a guidarlo e siamo quindi consapevoli di ciò che succede nel gioco prima e dopo la morte dell'avatar. Sappiamo che siamo deceduti perché lì c'è un mostro inaffrontabile, quindi ora non ripeteremo l'errore di sfidarlo impreparati, ma aumenteremo la nostra potenza per poter superare lo scoglio, trovandone poi un altro più avanti e così via. In modo analogo a una vita che si reincarna, ripetendo all'infinito le stesse azioni (andare a scuola, comprare, lavorare, scrivere un documento sul computer etc.). Con la differenza fondamentale che dopo la nostra morte noi non siamo consapevoli di affrontare una nuova vita: l'esperienza del Bardo Training tramite i videogiochi online sopraelencati, invece, potrebbe aumentare questa consapevolezza o almeno è ciò che teorizza questo 'santone' (termine forse non appropriato... o forse sì?) nelle sue lezioni. Una tesi simile a quella espressa da Salvatores nel film Nirvana. Da uno stralcio di intervista a Gold: "L'online gaming può, nelle giuste mani, portare alla comprensione di quanto sia senza significato la vita senza conoscere il Disegno completo: questo noi lo chiamiamo Primo Risveglio Incosciente".

Credeteci o no, quanto fin qui scritto è vero nei minimi dettagli e chi vuole seguire un corso di Bardo Training tramite un gioco online non deve far altro che iscriversi al clan [LOL] (Legion of the Lost, nome curioso) tramite apposito sito e cominciare a conoscere i propri compagni di 'esperienza'. C'è anche qualche italiano e io mi sono confrontato con uno di loro: la persona che ha portato alla mia conoscenza questa pratica e quindi un altro risvolto del divertimento elettronico. I videogiochi non sono solo un prodotto, un'arte, uno sport, una passione o un divertimento, ma anche un modo per scoprire se stessi. E io che pensavo che quei tizi che saltano spesso contro i muri nei server prendendo razzi a profusione fossero solo n00b.

> "L'online gaming può portare alla comprensione di quanto sia senza significato la vita senza conoscere il Disegno completo"

Simone 'AKirA' Trimarchi è stato campione italiano di molti RTS ed ha viaggiato i cinque continenti per guardare in faccia i suoi avversari. Ora urla la sua passione per i videogiochi in TV, ai microfoni dei Lan Party e sul blog www.insidethegame.it

Borderline cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè, la prima rubrica che parla di sé in terza persona, amerebbe ricevere una vostra email, meglio se profumata. L'indirizzo ormai lo sanno anche i grilli talpa: gamepro@sprea.it. Non è bellissimo? La vecchia carta, invece, a questo indirizzo: **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Non dimenticatevi inoltre del forum su Games Village. È ufficiale, eh!

PRELUDIO

Solo 36 anni di vita, io ne ho 34. Fa una certa impressione. Non c'è davvero un'età minima per diventare immortali. Girls and boys, gamers united... godetevi questi versi.

"Noi siamo figli dei padri ammalati,
aquile al tempo di mutar le piume,
svolazziamo muti, attoniti, affamati,
sull'agonia di un nume.
Nebbia remota è lo splendor dell'arca,
e già all'idolo d'or torna l'umano,
e dal vertice sacro il patriarca
s'attende invano;
s'attende invano dalla musa bianca
che abitò venti secoli il Calvario
e invano l'esausta vergine s'abbranca
a lembi del Sudario.
Casto poeta che l'Italia adora,
Vegliardo in sante visioni assorto,
tu puoi morir!... Degli antecristi è l'ora!
Cristo è rimorto!
O nemico lettor, canto la Noia,
l'eredità del dubbio e dell'ignoto,
il tuo re, il tuo pontefice, il tuo boia,
il tuo cielo, il tuo loto!
Canto litane di martire e d'empio;
canto gli amori dei sette peccati
che mi stanno nel cor, come in un tempio,
inginocchiati.
Canto le ebbrezze dei bagni d'azzurro,
e l'Ideale che annega nel fango...
non irridere, fratello, al mio sussurro
se qualche volta piango:
giacché più del mio pallido demone,
odio il minio e la maschera al pensiero,
giacché canto una misera canzone,
ma canto il vero!"

Emilio Praga (1839-1875)

Fa un certo effetto, non è vero? A me sì. Buona lettura.

Marco Accordi Rickards
Metalmark
http://metalmark.wingsofmagic.it/

KILLING THE DRAGON

Ciao Marco, ti scrivo questa mia seconda missiva (grazie per la pubblicazione sul bellissimo numero con l'Old Snake in copertina) in risposta alla lettera fiume dell'impegnatissimo (?!?) Riccardo, il quale ha pensato bene di dedicare il suo poco tempo libero a noi comuni mortali fancazzisti "illuminandoci" con un'enciclica gargantuosa, finendo per occupare ben due pagine del nostro confidenziale e intimo spazio-pausa-caffè...

"Questa Era fa paura, altro che il futuro post-atomico alla Ken il Guerriero... Questa è la realtà, purtroppo, e noi non abbiamo il Salvatore, l'uomo di Hokuto. In questa Epoca dove si osannano falsi idoli, forse il videogioco è una delle poche cose davvero 'reality'"
David Fish

Siccome non mi va di essere altrettanto prolisso esporrò le mie critiche catalogandole in sintetici punti:

1. Parti subito malissimo, caro Riccardo, quando dai per scontato che, in quanto industria, il settore dei videogiochi si possa equiparare a un qualsiasi altro settore di beni di consumo; dimentichi che un videogioco (così come un libro, un film o un album musicale) è prima di tutto un'opera culturale, bella o brutta che sia. Questo smonta tutta la tua analisi poco illuminata di marketing, poiché se ad esempio un'autovettura è costruita bene, ha un prezzo concorrenziale, riceve buone recensioni e la sua casa costruttrice investe bene per promuoverla, è molto probabile che avrà successo; ma un'opera come un film/libro/album musicale/quadro/videogioco ecc. per quanto possa rispettare tutti i crismi per attecchire nel mercato, non sempre rispetta le attese e magari un prodotto con molti meno investimenti e "aiuti" vende 100 volte di più...

2. Le recensioni, come già scritto dal buon Marco, DEVONO rappresentare un'opinione SOGGETTIVA... mi spieghi come si fa ad essere obiettivi nel valutare un film o un libro? Ho visto recensioni di album musicali totalmente agli antipodi in riviste musicali assolutamente autorevoli, nessuna delle due aveva torto o ragione, semplicemente i due giornalisti esprimevano in modo tanto soggettivo quanto professionale il loro apprezzamento della suddetta opera...

3. Riguardo il voto di *Alone in the Dark*: vi sono giochi che molto più di altri possono essere soggetti a valutazioni molto contrastanti, nello specifico prodotti che tecnicamente presentano parecchie "falle" (caricamenti tediosi, problemi di pop-in delle texture, macchinosità dei controlli) ma contrapposte da un'atmosfera coinvolgente e una freschezza di idee di gameplay tali da mettere il recensore davanti a un bivio: stroncare il prodotto per i difetti succitati o invitare il lettore a guardare ciò che di buono il gioco offre... le due riviste da te menzionate hanno scelto strade diverse, tacciarne una di poca professionalità è semplicemente riduttivo e fuorviante (oltre che stupido, se permetti).

4. Come fai a intavolare una critica su un giudizio dato a un gioco che nemmeno hai mai giocato? E ti permetti di giudicare i punti di disaccordo delle due recensioni? E in base a cosa propenderesti per l'una al posto dell'altra visto che di *Resistance 2* non sei in grado di valutare il valore ludico? Senza parole...

5. Evito commenti sull'assurda questione delle "metriche standard per una rivista competente", mi auguro solo che mentre scrivevi tu fossi sotto l'influsso aleatorio di una buona canna di maria...

6. Comparare l'influsso sul mercato di videogiochi italiano di **Game Pro** al pari di quello di Quattroruote per quello delle autovetture denota la superficialità di

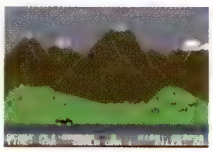
"Ciao Metalmark, ti sottopongo questa mini review per *de Blob*, creata solo con immagini. Una somma algebrica emozionale, per certi versi una sorta di evoluzione dell'emozione", Claudio Redbavon Bava

Gamers United

REVIEW-BY-MAIL

BATTLE THROUGH TIME

FORMATO: C64 USCITA: DISPONIBILE E ANCHE UN PO' MARCIO
PUBLISHER: ARTWORX SOFTWARE SVILUPPO: KEN GRANT



Avete presenti quei giochi per Commodore 64 che allora sembravano un tripudio di grafica e di colori e che oggi fanno strabuzzare gli occhi se solo si osa posarli su un loro screenshot? Ce ne sono tanti, ma *Battle Through Time* è forse uno degli esponenti più meritori di questa categoria: consiglio infatti di leggere questa recensione dalle fessure delle vostre dita provvidenzialmente accorse a proteggere la vista. Però che giocone, per carità: riflessi puri. E una palese violazione del copyright nel livello della Terza Guerra Mondiale. Altri tempi, decisamente. **[PUNTI SIMPATIA: 10 SU 10]**

DI VIRGINIA PETRARCA

fondo della tua lettera; i videogiochi non sono semplici beni di consumo, e le riviste come **Game Pro** bene fanno a trattarli come opere culturali, prova ne è la splendida recensione di *Metal Gear Solid 4 [grazie. NdMetalmark]*, e chi ha giocato questo capolavoro non può che provare ammirazione per chi, come il buon Metalmark, sia riuscito con una "semplice" recensione a esplicare tutto il valore emozionale di tale gioco...

Ryoga74

Devo dire che il nostro amico yuppie, in quanto a popolarità, sta dando del filo da torcere a Jonathan Strano, il che è tutto dire. Vi dirò... personalmente, ho preferito la lettera di Strano. Strano? Nemmeno troppo. Se lì si scorgeva la fiammella di una provocazione sensata, lo stesso non mi viene da dire nel caso più recente. Trovo che Ryoga74 abbia inquadrato molto bene le principali problematiche che la lettera dello yuppie videoludico (senza offesa, ormai è un nickname ufficiale) solleva. E le falle che presenta. Se da una parte è indiscutibile che il videogioco, in quanto prodotto culturale, si discosta da una mentina, un frullatore o una macchina per aerosol, dall'altro è spaventoso scorgere l'ombra della dittatura intesa come controllo della stampa, come imposizione del Pensiero Unico. Voglio poter urlare contro LittleBigPlanet, Orange Box e Halo 3. Voglio poter alzarmi in una standing bloody ovation per Metal Gear Solid 4, Mass Effect e Pinball Fantasies. E voglio poterlo fare... right now.

Ma c'è un concetto che mi sta a cuore più di ogni altro e che voglio difendere fino allo stremo delle forze: quello della forbice dei voti. È semplicemente fondamentale, sapete? È l'unico baluardo che ci salva dal regime e allo stesso tempo dall'anarchia. Mi spiegherò meglio. Se un gioco avesse un voto 'giusto', saremmo giornalisti imbavagliati, come quelli che misero nove al primo Killzone. Sarebbe una vergogna, il buio della mente, la notte dello spirito. Yuppie Man avrebbe ragione, e Alone In the Dark sarebbe un confetto per l'alito. Orrore. Se però non esistessero limiti al 'giusto giudizio', ci troveremmo nel regno orribile del dannato Web 2.0, quello dove Peppino il Porcospino recensisce Super Mario Galaxy e gli mette 4 perché secondo lui è brutto. Crepa, Peppino, sciocco incompetente. Sbagli, altroché soggettività. Il 4 a SMG è fuori scala. Sostenere che SMG è un brutto gioco, voglio ripetermi, è un'autodichiarazione di grave incompetenza videoludica. La forbice è la risposta. Ogni gioco ha un range di voti tollerabili alla luce di puntelli oggettivi presenti nell'opera in questione. Perfect Dark Zero non è un capolavoro, e c'è poco da argomentare. GoldenEye per N64 sì, e se affermi il contrario stai sbagliando e ti faccio 'pat pat' sulla testa. È la forbice, capito? La forbice dei voti. E il Conscious Gamer lo sa. Forse è anche per questo che infastidisce tante persone.

Samus Aran, eroina spaziale della saga di *Metroid*, torna su Wii con edizioni adattate nei controlli dei primi due *Prime* per GCN. Sono capolavori, quindi ottima notizia: se però Nintendo sviluppasse anche dei nuovi titoli per Wii non ci dispiacerebbe. Tempo e fatica permettendo: contare i soldi stanca, eh

LAWRENCE BACON AND HIS CUP OF TEA

Rieccomi qua. Accetto volentieri la colazione gratis (all'inglese, please sir), però prima devo parlarvi del "Cammino", se non altro per onorare il patto. L'incipit dovrebbe essere già chiaro: "Per ottenere qualcosa, bisogna sacrificare una parte di sé", ma ora contestualizziamolo: il protagonista viene svegliato da uno dei suoi consiglieri, avviandosi, privo di stimoli e scopi (ci sarebbe da definire se il suo background è sconosciuto del tutto o solo per il giocatore) verso una guerra che però sta volgendo a suo favore, rimanendo di fatto poche battaglie da vincere e pochissime roccaforti da conquistare. I motivi della guerra, gli scopi ultimi e persino l'identità degli avversari non vengono svelati durante il consiglio della guerra tra il Warlord ed i suoi luogotenenti, rimanendo (volutamente) vaghi ed indefiniti. Partirà quindi la prima fase, in cui si potranno sfoggiare a pieno i propri poteri (derivati, in gran parte, dagli otto pezzi dell'armatura che possediamo, unico artefatto tecnologico presente nel gioco). A seguito di una battaglia campale, un escamotage (ad esempio un cataclisma ad opera dei nemici che decimerà le truppe) costringerà il protagonista a una missione in solitaria, alla conquista dell'ultimo avamposto. Qui l'ambientazione cambierà, portandoci nel bosco antistante la nostra meta, nel quale si svolgerà un atto topico della vicenda, l'incontro con un individuo che si presenterà come "l'unico che potrà mai sciogliere i nostri dubbi" (sarà lui di fatto che ci racconterà gli avvenimenti antecedenti al gioco, man mano che lo svolgimento andrà avanti), in cambio d'un pezzo dell'armatura; a nostra volta potremo decidere se acconsentire o meno, nonché, nel caso, quale pezzo cedere (elmo a parte).

Mi piace ricordare che, all'annuncio di *Wii Fit*, dichiarai pubblicamente che questo 'gioco' avrebbe venduto oltre 10 milioni di copie. Scommessa stravinta contro il parere di tutti, ma avrei potuto dire 15. Forse anche 20

Da qui in poi, il gioco proseguirà in vari atti, ai termini dei quali si riproporrà la scelta, la quale dividerà il nostro cammino nella ricerca di una consapevolezza del proprio ruolo all'intero della storia oppure nel completamento del gioco nella sua interezza di gameplay, ma anche una via di mezzo. Ciascun cammino (che potremo riassumere nella scelta tra trama e gameplay) porterà infine a uno scontro finale, il quale a sua volta proporrà un finale tra i quattro disponibili: vittoria, sconfitta, resa o fuga (sarà possibile scappare dal boss finale, dato che sono un fautore del pensiero laterale).

Terminato a grandi linee lo svolgimento, passiamo al gameplay: la tipologia che vedo più adatta è quella degli Action (à la *Ninja Gaiden*, per intenderci, ma senza mostri assurdi), ma in base alle scelte effettuate durante gli snodi della vicenda, potrà contaminarsi con i Picchiaduro a Scorrimento, questo perché, cedendo parti dell'armatura, ci ritroveremo a mani nude, dovendo di fatto arrangiarci con i vari oggetti contundenti riscontrabili. Niente punti esperienza o medi-kit (nel caso un sistema di cura in stile *Alone in the Dark*), mentre le tecniche a mani nude si potranno apprendere durante gli scontri.

Ora parliamo delle ambientazioni, croce e delizia di sviluppatori e giocatori. Per amor della sinteticità, farò solo un elenco delle stesse: passando dal proprio castello (gotico e maestoso, sebbene un po' buio) al campo di battaglia (verde e lussureggiante, in stile fantasy), alla selva oscura (ogni riferimento a opere già scritte è puramente casuale), al villaggio vicino alla roccaforte (decadente e pieno di spaventati villici, vessati da arroganti soldati) per finire nel maniero nemico (un castello quasi speculare al proprio ma in uno stato di decadenza vistosa, racchiuso in una coltre di nebbia). Fiuu... che discorso lungo.

Ora è meglio che mi fermi qui e che lasci i rapporti con i PNG, i nemici, gli stili di combattimento e i poteri di ogni singolo pezzo del nostro artefatto tecnologico alla prossima volta, sennò rischio che il tè diventi una piscina per pinguini.

Vi saluto... <<rumore di tè bollente che ustiona la lingua>>

Lorenzo "Baffo" Aretini

John Riccitiello, il boss dei boss di EA, ha dichiarato che la compagnia sposterà parte del suo focus su Wii, andando a sfidare apertamente Nintendo sulla sua stessa piattaforma. Intanto arriva *Dead Space* per Wii: potremo sbloccare cuccioli alieni da addestrare e coccolare sul DS?

Ho avuto la fortuna di vivere il Videogioco dalla sua comparsa sul suolo italico. Giocando, certo (avevo il Pong da TV come primo sistema da gioco. Litigavo a morte col mio amico Edo. Poi mi sono fatto l'Intellivision e tutto è diventato Meraviglia, Sogno e Stupor d'Amore), ma anche leggendo. Eh sì, amico, perché devi sapere che io ho sempre amato il leggere di videogiochi e discutere di videogiochi tanto quanto se non di più di vivere in prima persona le quest videoludiche varie. Lo stesso meccanismo che porta un non appassionato di calcio come me ad apprezzare i dibattiti trash in TV (Biscardi era il top. Anzi, era over the top, come il fottuto camionista che tutti ricordiamo e amiamo); lo stesso che mi fa dire che il Dopo Festival è la crema di quel meraviglioso baraccone mediatico-musicale che risponde al nome di Sanremo (io scrivo e non c'è ancora stato; voi leggete e sapete chi ha vinto, o forse no, perché siete troppo snob per ammetterlo. Maledetti). Oh Cielo, di che cosa stavamo parlando? Ho divagato e mi sono perso, dannazione. Be', non è colpa mia se mi avete chiesto di essere più esauriente e prolisso nelle risposte. Me lo avete chiesto, sì, e io adesso chiacchiero, argomento, racconto. Con tutti i perché e i percome. Dicevo: ricordo quella meravigliosa prima rivista di videogiochi creata dal grande Riccardo Albini a inizio Anni Ottanta che si chiamava, molto semplicemente, Video Giochi. Era edita dalla Jackson, non aveva i voti, parlava

REVIEW-BY-MAIL

RUBABANDIERA

FORMATO: INTELLIVISION DISPONIBILE: 1982
PUBLISHER: IMAGIC SVILUPPO: IMAGIC

Gioco cult delle spiagge e precursore del Game & Watch, già spadroneggiava nel mercato alla nascita del NES. Un vero e proprio successo sopravvissuto ai giorni nostri grazie a una vasta popolazione di appassionati nonnini ultrasettantenni che amorevolmente lo insegnano ai loro noncuranti nipotini appiccicati al Nintendo DS. **[IL VOTO L'HANNO RUBATO]**

DI DAVIDE FABIO

sostanzialmente bene di tutti i videogiochi e, grandi dei, rullava a bestia. Nella posta ('Corri postino, non ti fermare, che Video Giochi non può aspettare'!) c'era una rubrica che mi mandava in visibilio. Un lettore si inventava il suo gioco, descrivendolo e corredandolo con schemi e disegni vari. Spesso erano idee strambe, inconsistenti o banali, ma quella rubrica ti faceva sognare come nessun'altra. Uscivi in corpo astrale e via, volavi tra i Canyon di Fantasy World, eccitato e felice, un Dio il cui limite è solo la sua immaginazione creativa. Un Poeta, se andate a cercare i significati delle parole.

Baffo, mentre sgranocchi bacon, ingurgiti dolciastri bean e innaffi di sciroppo d'acero i tuoi pancake roventi, sappi che mi hai fatto chiudere gli occhi e abbandonarmi alle molli dolcezze dei ricordi nostalgici. Vorrei fare come una mia amica e stringere il magico cuscino a scacchi rosa e bianchi delle 'grandi occasioni'. Vorrei svelare le leggi del mondo e donarle ai bambini perché lo cambino. Vorrei Shenmue 3 e il Dreamcast 2. Vorrei.

THE POWER OF THY SWORD

Aprire la confezione di un videogame appena acquistato e inebriarsi dell'odore di 'nuovo' prima ancora di sfogliare il libretto e di mettere il disco nella console (o computer). Giocare per l'ennesima volta a *Monkey Island 2* e ridere ogni volta che il vecchio Guybrush risponde a una domanda con un poco pertinente: "Sto vendendo queste belle giacche di pelle". Ricordare con nostalgia quanto era difficile *Another World* fin dai primi istanti di gioco. Partecipare a un torneo di PES e provare quasi le stesse emozioni che abbiamo provato ai mondiali di Germania.

Il videogioco è tutto questo e molto più, chi non ci è dentro non può capire. Viviamo in un'Era senza identità in cui la gente è plagiata dai Reality Show e dal gattino Virgola (l'unico gatto al mondo che mi piacerebbe uccidere!). Queste sono le cose che avvelenano la mente. Questa Era fa paura, altro che il futuro post-atomico alla Ken il Guerriero... Questa è la realtà, purtroppo, e noi non abbiamo il Salvatore, l'uomo di Hokuto. In questa Epoca dove si osannano falsi idoli, forse il videogioco è una delle poche cose davvero 'reality'.

David Fish

Il tuo collega Gnomo, che è basso, vede tutto da un'altra prospettiva, sai? Ma tu, adoratore di Dagon, criptico settita, oscuro cultista, Ventrue di settima generazione, tu mi fai tremare. Con parole potenti, evochi gli spettri più spaventosi. 'Death is fullfilled', grida Eric Adams dalle casse del mio PC. Tremo, lo giuro, e che vada al diavolo il gattino Virgola e tutta la sua satanica progenie felina che miagola suonerie in una notte di mezza estate, mentre Pazuzu trama al centro dell'universo. 'If you're not into Metal, you can leave the hall', recitano sempre gli eroici Manowar in un altro pezzo immortale. Lo dici tu in altre parole: 'Il videogioco è tutto questo e molto più, chi non ci è dentro non può capire'. Hai ragione: non può davvero capire. E meno male, sai? Perché, vedi, questa non è la chiusa arroganza del porn gamer, che declina le formule del gameplay come scrivesse Emet sulla fronte di un Golem. No, questa è la sacrosanta rivendicazione esperienziale di un Uomo che Gioca, che ha vissuto mille vite e poi altre mille. Che è morto, ha amato, ha ucciso, ha pianto, ha esultato e ha tremato. E si è coperto del sangue dei suoi nemici, ha giurato vendetta, ha patito il dolore delle separazioni, ha affrontato viaggi lunghi, altri corti, altri ancora senza ritorno.

*Noi videogiocatori veri abbiamo una valigia sempre in mano, solo che gli altri non la vedono. Ma il bello è che, ad aprirla, ci trovi un mondo, come quello dei giocattoli nella scatola del primo geniale Paper Mario... sì, quello che spacca tutto il ciarpame (fin troppo ingloriosamente adorato) prodotto dopo per GameCube, GBA, Wii e DS. Apri, diventi minuscolo e parti. Dove andrai non ha importanza, canta Bruce Dickinson. Contano solo i posti dove sei già stato. Questa citazione la usai in uno dei primi numeri di **Game Pro**, ma è doveroso riproporla ora, innanzi al Fish and Chips nazionale. Pensaci, Davide. È davvero il nostro stramaledetto bagaglio di esperienze, l'unico bagaglio che invece di curvarci ci fa stare dritti, guardare fieri davanti a noi, gli occhi fissi sull'orizzonte. Perché davvero quel che non uccide ci rende più forti, e noi videogiocatori, ah, noi videogiocatori siamo fortissimi. Noi videogiocatori, no, non ci uccide nessuno.*

Il reality show è uno solo, è Life, ed esiste da sempre. È il più perverso, schifoso, meraviglioso programma, e ci stiamo tutti dentro, solo che nessuno sa se sarà una comparsa o un protagonista. Almeno finché non capisce che è tutto un unico grandissimo bluff, che non ci sono né comparse né protagonisti, perché, no, non c'è nessuna fottuta sceneggiatura, nessun copione. Ma neanche un David Lynch che gira alla giornata il suo Inland Empire.

Gamers, tonight we dine in Hell. O, alle brutte, al Borderline Cafè.

"Ma tra una sigaretta e l'altra, alla fine, se ne andavano sempre con uno scontrino nella busta, soddisfatti e con il sorriso tra le labbra perché li sapevo consigliare bene"

MarcoGiG

INTO THE GROOVE (BORDERLINE POP CAFÈ, aka SHIT HAPPENS)

Ciao Marco, c'è poca gente stasera? Forse è ancora presto, la notte è ancora giovane... Nel frattempo dammi una chiara grande, anzi due. Una è per te, offro io *[Ma io sono astemio di brutto, peggio di Bin Laden. NdMetalmark]*. Mettiti comodo, perché quella che sto per raccontarti è la storia della mia vita videoludica. "Cheppalle!" Penserai. "Ma che vuole questo?" Ma ti prego, ascoltami.

Mi chiamo Marco, classe 1977. Tutto iniziò con un modesto C16 e le Byte Games dell'edicola coi nomi tarocchi... lato A, C16; lato B, C64. Il salto generazionale fu un obbligo. Zzap!. Rivista fantastica come poche altre dopo di lei (tra cui Game Power, Videogiochi e, ovviamente, **Game Pro**). L'ho vista nascere crescere e morire. Il 64 fu un grande amore, ce l'avevano tutti i miei amici. Le compilation fatte in casa con lo stereo del salotto e quell'unità floppy così poco venduta fu una manna dal cielo per me.

Era magico. Il 64 non mi ha fatto desiderare niente di meglio fino alle console 16bit. Ho vacillato un attimo per *Super Mario* sul NES, ma poi ho scoperto *Great Giana Sisters* e ho resistito alla tentazione. Però al Game Boy non si poteva dire di no. Un'offerta che non potevo rifiutare. Bundle con *Tetris* e *Mario Land*. Ero felice. Scoprii una giocabilità e una fluidità fuori dal comune: "Accendi e gioca subito"... Capii che era ora di mandare in pensione il buon vecchio Commodore e mi tuffai sul Mega Drive col primo *Sonic*. Da qui in poi è stato tutto un collezionismo (ho anche il Multi Mega, te lo ricordi?).

Facciamo un salto in avanti. 18 anni, la patente, gli esami di maturità. La passione si è trasformata in lavoro. Ho iniziato a lavorare nell'unico negozio di videogiochi (non giocattoli) della mia città (Perugia). All'epoca avevo un Saturn quando uscì *Resident Evil* americano. Presi una PSX PAL e una copia del gioco dal negozio e andai dal tecnico di fiducia: "Vedi questo gioco? Deve funzionare qui!" E così fu. Ero di nuovo felice. Probabilmente avevo una delle prime PlayStation modificate d'Italia, quando non ero nemmeno a conoscenza della pirateria "digitale".

Lavoro, fast forward, lavoro. Da commesso a preposto, da preposto a socio. Nasce "il centro commerciale più grande dell'Umbria", i capi scapocciano e si invischiano con Scientology. Io mi taglio fuori e apro un negozio per conto mio. Loro chiudono, io continuo. Ormai mi ero fatto un nome, la gente mi conosceva non come negoziante, ma come amico. Mi venivano a trovare anche se non dovevano comprare niente, solo per fare due chiacchiere. Ma tra una sigaretta e l'altra, alla fine, se ne andavano sempre con uno scontrino nella busta, soddisfatti e con il sorriso tra le labbra perché li

Secondo taluni, *Tetris* sarebbe un temibile gioco progettato per sobillare le coscienze degli utenti e spingere costoro verso l'ateismo di Stato di impronta sovietica. Musiche russe, ritmi ossessivi e l'impossibilità di formare una croce cristiana sarebbero le prove. I quattro tipi di pezzi rappresenterebbero inoltre la Trinità 'corrotta' da un quarto elemento, rappresentante lo Stato comunista. Dan Brown, coraggio: ecco lo spunto per il tuo nuovo romanzo!

Revelations

LittleBigPlanet: e l'arrosto dov'è?

sapevo consigliare bene. Tornavano sempre perché ero un giocatore come loro, non come quei commessi del centro commerciale che se gli mischiavi le scatole dei giochi nemmeno sapevano per quale console fossero... Nel frattempo mi informo alla Telecom per l'ADSL e vedo nei loro occhi lo schermo blu dell'arresto di sistema. "Internet veloce, banda larga", faccio io, e loro "Aaah, l'ISDN!". Seee, buonanotte.

Gli anni passarono, il negozio funzionava bene, con il solito boom a ridosso delle festività e il consueto crollo delle vendite nella pausa estiva. Nel frattempo subentra un velo di noia, monotonia... Quando un hobby diventa lavoro, non c'è niente da fare: cala d'interesse. Non giocavo più per il gusto di farlo, ma perché dovevo farlo. Dovevo tenermi aggiornato. Nel 2003 vado a convivere col pensiero del matrimonio e col desiderio di ampliare la famiglia. Ho perso quasi del tutto la voglia di giocare. Il negozio non mi dà sicurezza per il futuro. Per me andava bene, ma per una famiglia in crescita? La pirateria è ovunque, inutile nascondersi dietro un dito. Gli appassionati scaricano e la massa va al centro commerciale a prendere i giochi nelle ceste. Decido di chiudere, affitto il locale a una scuola guida e cambio completamente lavoro. Vado sotto padrone con uno stipendio fisso. Nel 2005 mi sposo con Alice, l'unica Alice che mi posso permettere perché dell'ADSL nemmeno l'ombra. Nel frattempo il DS mi regala un po' di spensierato divertimento con qualche chicca di nicchia (perdonami il gioco di parole).

Estate 2007. Sono al mare con mia moglie e la nostra piccola Sara di appena 4 mesi. Tra una poppata e un pisolino, continuo la mia partita con *Hotel Dusk*. Esco per una sigaretta e mi reco in edicola. Cerco Videogiochi ma non è uscito. In compenso trovo il primo numero di **Game Pro**. Lo prendo subito e lo leggo in camera mentre fuori fa un caldo infernale.

La lettura è piacevole, arrivo alla posta, sono alle ultime righe e lo sguardo mi si sofferma su una data. Un evento. Ho il groppo in gola. Lo stesso giorno.

No, dico... Mentre io vivevo il momento più bello della mia vita, da qualche altra parte qualcun altro viveva il momento più buio della sua. Una vita se ne va, un'altra ne subentra. Lo faccio

Borderline Cafè celebra l'utopia chiamata 3DO e il suo ideologo Trip Hawkins. Bravo Trip, certe cose vanno fatte. E poi diciamolo: dopo che hai fondato Electronic Arts, puoi permetterti di fare il *a* che ti pare. O no?**

leggere a mia moglie e lei non trattiene le lacrime (qualche mese più tardi non è nemmeno riuscita a finire di leggere Wii Memories di *Wii Fit*). Finalmente ho in mano una rivista dove le persone che scrivono sono vere, con dei sentimenti veri. Una volta la posta era piena di domande tipo: "Quando esce questo? Uscirà mai un gioco su quello? Fammi una classifica tra questi". Domande fredde e risposte glaciali. Non aveva senso né scrivere né tantomeno leggere.

Qui è diverso.

Si parla di tutto e probabilmente non si arriva a niente, ma per lo meno c'è gente che può capirci, magari ci si rispecchia in ciò che si legge. Qui mi sento a casa, sono tra amici. Non ho mai scritto a una rivista, e non lo sto facendo nemmeno adesso. Non sto scrivendo a una rivista ma a un amico che comprendo e che può capirmi. Non ci siamo mai incontrati eppure lo sento vicino ogni volta che entro nel Borderline Cafè, e io sono vicino a lui, anche se non lo sa. Questa lettera ha anche lo scopo di colmare questa lacuna, io e mia moglie ti diamo un abbraccio sincero, un abbraccio da genitore a genitore.

Un uomo anziano, quando inizia a comprendere che la propria vita sta volgendo al termine, parla ai nipotini dei bei tempi andati, quasi per tramandare le sue esperienze alle generazioni future. Ecco, io mi sento proprio come quell'anziano. Temo che i miei giorni in compagnia dei videogiochi stiano per finire. Questa lettera è un po' come se fosse il mio lascito. La voglia di giocare mi sta abbandonando, tutti questi FPS americani mi danno il voltastomaco. Anche i giapponesi si mettono a fare giochi all'occidentale e la cosa mi devasta. Gli ultimi giochi che mi hanno veramente regalato delle emozioni sono stati *Ico*, *Shadow of the Colossus* e, in parte, *Fahrenheit*. Di recente solo *Eternal Sonata* mi aveva stregato, ma i tre led rossi dell'Xbox 360 mi hanno fatto fare una pausa di oltre tre mesi. Troppi per farmi riaccendere l'interesse su un GdR. *BioShock* andava alla grande ma un bug nel salvataggio mi costringeva a ricominciarlo tutto dall'inizio. Decisamente no. *MGS4* l'ho giocato appena un'ora e sicuramente lo finirò, forse, un giorno... *Uncharted* è ancora incellofanato, così come *Super Mario Galaxy*, ma tanto questo è un classico senza tempo, puoi giocarlo anche tra 10 anni e sarà bello come adesso (così come lo era *Super Mario 64*). Voglio aprire una parentesi su *LittleBigPlanet*: per me è stata una delusione. Sembra che il 10 si riferisca al fantastico editor, ma il gioco? Controlli pessimi. Un gioco semplice come questo non può permettersi di avere dei controlli così approssimativi. E poi che senso ha sprecare ore di tempo per creare un livello se alla fine non mi diverto a giocarlo? Per me non va oltre il 7. Ho tanti di quei giochi iniziati e giocati per ore di seguito alla prima sessione ma che non sono riusciti a farsi ricaricare per la seconda volta (*Mass Effect*, *Ninja Gaiden 2*, *Prince of Persia* tra i più recenti che mi vengono in mente). L'unico che ho caricato una seconda volta e' stato quella perla di *Braid*, ma poi è finito. In 5 ore l'ho spolpato in tutti i modi (tranne il quick mode del gioco completo), ma sono stati i 15 euro meglio spesi sul Live.

Il fatto è che forse non riesco più a

"Come fai a intavolare una critica su un giudizio dato a un gioco che nemmeno hai mai giocato?"

Ryoga74

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

'entrare' nei giochi. Tutto mi sembra stupido, banale, già visto. Forse finire un gioco mi porta via più tempo di quanto possa dedicargli. Ultimamente preferisco di gran lunga un buon film in HD. Ho visto da poco Resident Evil Degeneration in Blu-ray e, a parer mio, è il miglior 'gioco' di *Resident Evil* dai tempi del *CODE: Veronica*. Bello da vedere, intenso, facile... e in meno di 2 ore è finito. Perfetto. Forse mi sono impigrito e non ho più voglia di completare un livello uccidendo 100 omini digitali per ritrovarmi con un nuovo livello più grande del precedente in cui gli omini da fare fuori sono 400... Una volta amavo i platform 2D. Anche se non avevano una trama, erano divertenti da giocare. Qualcuno lo si finiva in un pomeriggio ma alla fine trovavi sempre il tempo per rigiocarli per il semplice gusto di farlo. Amavo le avventure grafiche "Lucas style" perché duravano di più ma avevano una trama articolata e divertente che teneva impegnato il giocatore per giorni fino alla fine. Ora i giochi portano via decine di ore, ma come ti mantengono alto l'interesse? Potenziando le armi? Aumentando la difficoltà? Le persone che oggi riescono a finire un gioco sono davvero molto poche. Forse cerco nei videogiochi quel briciolo di trama che ancora non riescono ad avere.

Fahrenheit c'era quasi riuscito, ma poi vedi un *Gears of War 2* e tutte le speranze vanno in frantumi. Per quanto mi riguarda sto aspettando *Heavy Rain* come se fosse il Messia, nella speranza che faccia scivolare via queste mie paranoie come lacrime nella... pioggia battente. Se non fosse per *Rock Band*, che ancora mi regala qualche ora di allegria con gli amici, avrei potuto tranquillamente buttare tutte le console nel cesso senza sentirne minimamente la mancanza. Ora come ora sto provando più piacere nell'informarmi sui videogiochi tramite le riviste piuttosto che nel giocarli direttamente.

Deformazione professionale? Forse. Un'ultima cosa: per quanto riguarda tutte quelle fisse sul videogioco, se sia arte o meno... Ma fregatevene e divertitevi, voi che ancora ci riuscite! Hideo Kojima, Fumito Ueda, David Cage e Shigeru Miyamoto possono anche essere degli artisti, ma, per come è adesso, il videogioco è solo intrattenimento. Niente di più, niente di meno. Ed è più che sufficiente.

Un saluto affettuoso a te, alla redazione e a tutti i lettori. Nel frattempo, io cerco di tenere duro. Ciao.

Marco Giglietti, aka MarcoGiG

Che lettera pazzesca, Marco. Che capolavoro. Borderline Cafè, lo ripeterò fino all'infinito, è una non rubrica. Borderline Cafè siete voi, ed è per questo che è fantastica. Perché voi siete fantastici. Punto.

No, però veramente: che lettera. Amici veri, seriamente. Così tanti pensieri, così tante risposte accennate, formulate, rimaste inespresse nel leggere qualche tua riga. Gli 'anch'io', i 'ma no', i 'porca miseria quant'è vero'... Un lascito spirituale, una sacra Legacy. Hai ragione. Oggi, ora, in questo secondo, il videogioco affronta una metamorfosi, una rivoluzione culturale sanguinaria, ci lascia indietro, lo vediamo rimpicciolirsi. Corre, dannazione, come corre, ci lascia qui, inebetiti, distrutti, la fronte imperlata di sudore, il cuore gonfio di un magone antico. Ma che cosa sta succedendo? Non lo sappiamo. Certe immagini, Marco...

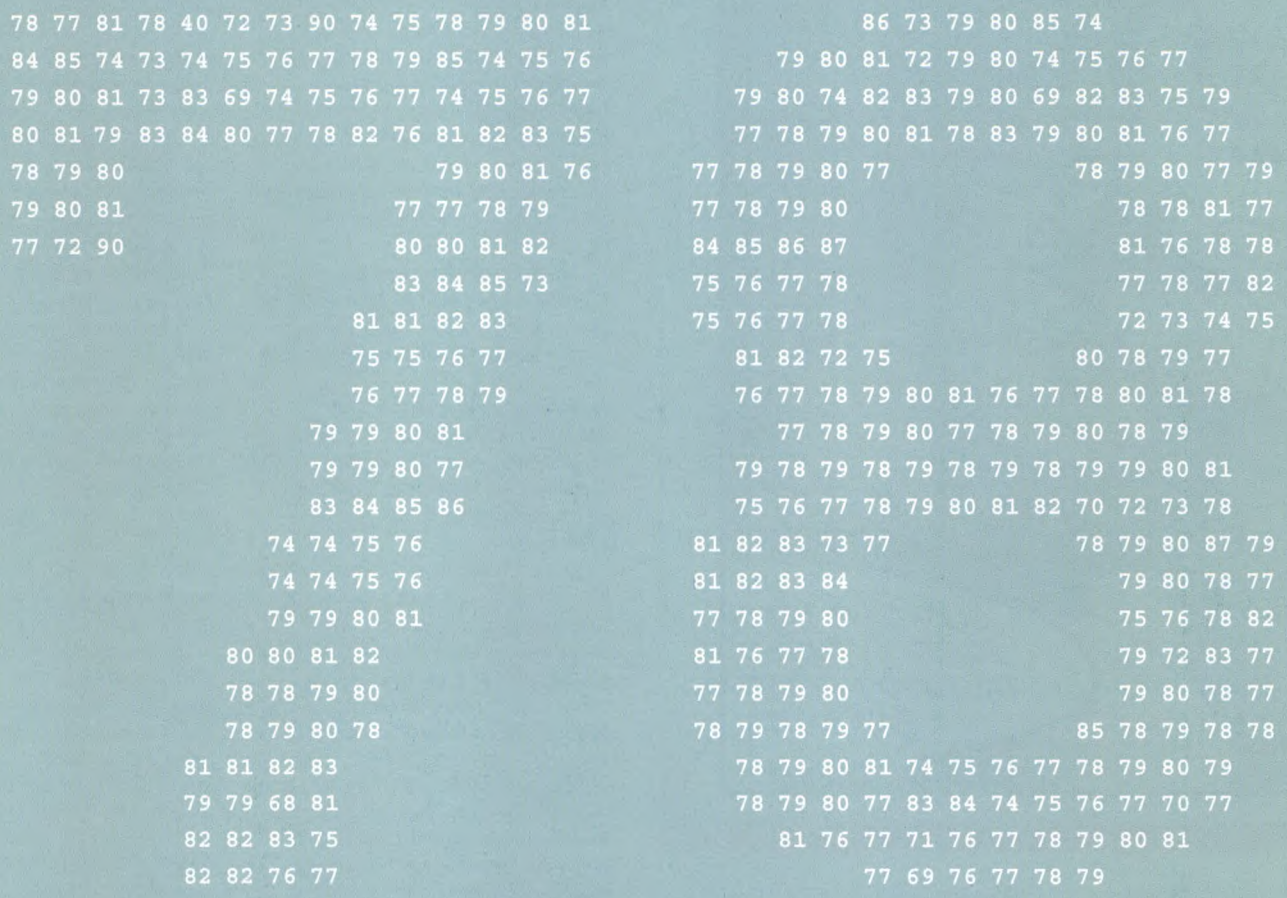
*Se ne andavano con la sigaretta in bocca e "il sorriso tra le labbra", i tuoi clienti. Non sulle labbra. Quasi fosse una conquista, quel sorriso, un tesoro da stringere per non perderlo, un riff che rischia di scivolarti via dalla testa, un pattern che ti fa abbattere il boss, e che quindi meglio tenerselo bene in mente. Il tuo negozio era come è il mio Borderline Cafè, un punto di aggregazione, uno snodo emozionale, una stazione per ogni destinazione dello spirito. La cosa più bella di tutte è l'infinita profondità dell'umanità, ed è per questo che amo così tanto le grandi città. Perché in quegli anonimi flussi di persone, in quel ripetersi mai eguale di genti, di visi, di accenti, di sguardi e ammiccamenti, io vedo un mare in continuo fluire di emozioni, pensieri, sensazioni, vibrazioni. Un polarizzarsi di esperienze: ora ti concentri su un pianto, una mamma che trascina via un bimbo che fa i capricci. Tu sai che ha ragione, che magari è la solita lagna. Però non ti va bene, e un groppo che serra la gola, vuoi gridare a quella s****a di lasciare quel bambino, di fare come dice lui, perché quel bambino sta recitando la Litania del Mondo, perché quel piccolo essere è l'Uno e l'Infinito, la A e la Z, e sta ricostruendo i pilastri della Terra, quindi no, non fermarlo, ha ragione lui ha ragione lui ha ragione lui. E così piangi, ma poi ti tocchi la guancia ed è asciutta. Non erano lacrime, o forse le avevi già asciugate. Forse il vento le aveva già asciugate, quel vento che nelle città ti stordisce per placare il tuo dolore, come quando il sole ti scalda (ti acceca?), l'asfalto ti parla, gli alberi ti salutano, ti danno il loro addio. Viaggi e crocevia, labirinti e ripartenze. Quando va bene. E nell'ironica sinfonia delle vite parallele, una data è Vita e Morte, tutto e il dannato contrario di tutto.*

E allora giochiamo. Giochiamo per capire qualcosa, per ricordare chi eravamo, per sognare ancora un po'... che in fondo il sonno del mattino, quello prima del risveglio, è il più bello, il più quieto. Giochiamo perché forse non ci è rimasto altro, o magari perché non ci interessa nient'altro. Giochiamo ancora un po', ancora qualche minuto.

Chi lo sa? Magari il checkpoint è dietro l'angolo. Solo un altro colpo, un altro salto, un'altra meraviglia.

END TITLES

*Chiudo questa edizione di **Borderline Cafè** facendo i più sentiti auguri e complimenti a Eliana 'Faith' Bentivegna, redattrice di **Game Pro** che si è appena laureata in Editoria con una tesi sulle riviste di videogiochi. Nonostante alcuni inconvenienti (chi legge anche PSM avrà forse capito di che cosa sto parlando), aiutarla è stata un'esperienza positiva, e chissà che non si tratti soltanto dell'inizio di un percorso più lungo e importante. Brava Eli, **Borderline Cafè** è fiera di te.*



Nel prossimo numero

Game Pro 022
In vendita dal 25 marzo

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG -EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHI USA/JAP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP 169.90
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE 169.90

BATTLE STADIUM D.O.N. JAP 39.90
FATE UNLIMITED CODES TEL
GUNDAM MUSOU 2 59.90
GUNDAM VS ZAFT JAP 49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA 35.00
JO JO BIZZARRE ADV. 44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT 44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT.MATCH 39.90
REAL ROBOT REGIMENT 39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00 58.90
M.S.GUNDAM SENKY LOST WAR 35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION 57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3 39.90
PERSONA 3 FES 34.90
PERSONA 4 USA 49.90
ROGUE GALAXY PAL 33.90
S.ROBOT WAR IMPACT 39.90
S.ROBOT WAR ALPHA 2 45.00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3 44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE 29.90
SUPER ROBOT WAR MX 49.00
S.ROBOT TAISEN Z 49.90
TRIGGER HEART EXELICA ENHANCED
XENOSAGA EPISODIO 1 USA 29.00
ROBOT TAISEN Z SPECIAL DISC 54.90
BERSERK 64.90
CAPTAIN TSUBASA JAP 59.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED. 19.90
FINAL FANTASY 12 PAL 19.90
GAROU MARK OF THE WOLF 39.90
GOD OF WAR 2 27.90
GUILTY GEAR XX accent core 49.90
HOKUTO NO KEN+DVD 53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP 32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN 29.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.
KINGDOM HEARTS 2 final mix + 44.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX 49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS 49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1 44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2 53.90
RESIDENT EVIL 4 PAL 19.90
YAKUZA 2 29.90
SENGOKU BASARA X 49.90
SUNSOFT COLLECTION 39.90
Final fantasy 12 international zoDiac 59.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS 53.90
MODIFICA IN SEDE PS2 €65.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY 19.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK 19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR 28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP 59.90
CAVO RGB 8.00
SLIDE CARD FREE LOADER 25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC 9.90

www.bitworld.it

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP 139.90
DAYTONA USA 24.90
F 355 24.90
GUNDAM 0079 44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN 49.90
POWER STONE 1 34.90
POWER STONE 2 39.90
TRIGGER HEART EXELICA 64.90
KARIOUS 64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH 34.90
SHENMUE 1 24.90
SHENMUE 2 39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK 39.90
SOUL CALIBUR 19.90
UNDER DEFEAT 69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

WWW.BITWORLD.IT

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +5GAMES 169.90
XBOX360 PRO HDMI 224.00
Xbox360 ELITE HDMI 269.90
AGAREST SENKI REAPIER LANCER
BANJO KAZOOJE 48.90
DAMNATION 57.90
FEAR 2 59.90
HALO WARS TEL
OTOMEDIUS G JAP 59.90
RAIDEN 4 JAP 59.90
TALES OF VESPERIA
battle fantasia (dal 26/9) PAL - 49,90
dead space (dal 31/10) PAL - 59,90
DO DON PACHI BLACK LABEL JAP
FALLOUT 3 (DAL 10/10) PAL - 58,90
FARCRY 2 59.90
gears of wars 2 PAL - 53,90
GUNDAM MUSOU 2 TEL.
INFINITE UNDISCOVERY PAL - 46,90
RACE PRO 56.90
STAR OCEAN 4 TEL.
MORTALKOMBAT VS DC UNIVERSE 59
PRINCE OF PERSIA 59.90
Project Origin PAL - 59,90

RESIDENT EVIL 5 €59.90

STREET FIGHTER 4 €52.9

rise of the argonauts PAL - 58,90
ROCK BAND 2 59.90
Tales of Vesperia JAP - 59,90
THE LAST REMNANT 54.90
OFFERTE

the club (PAL) € 29,90
frontlines fuel of wars (PAL) € 29,90
fantastic 4: a silver surfer - PAL€ 19,90
forza motorsport 2 - PAL€ 29,90
DEAD RISING (PAL) € 28,90

www.bitworld.it

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS+METROID 264.90
NINTENDO WII JAP 299.90
ACCESSORI: VEDI SUL SITO
ANIMAL CROSSING+WII SPEAK TEL
BIO HAZARD 1 TEL.
BLEACH VS CRUSADER 59.90
CASTLEVANIA JUDGEMENT 57.90
DEAD RISING TEL
KAZE NO KLONOA 59.90
I SIMPSON PAL 24.90
MARIO GALAXY PAL 44.90
MARIO KART PAL 44.90
RESIDENT EVIL 4 USA 24.90
SMASH BROS BRAWL PAL 44.90
TALES OF SYNPHONIA PAL 58.90
TRANSFORMER THE GAME PAL 22.90
SOUL CALIBUR LEGEND PAL 49.90
Animal Crossing: City Folk (dal 20/11) 45.90
CHOCOBO'S DUNGEON - 39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08) USA - 45.90
TATSUNOKO VS CAPCOM 59.90
Lost in Blue: Shipwrecked USA - 45.90
Mario Super Sluggers (dal 29/9) USA - 45.90
Naruto: SHIPPUDEN TAISEN EX 3 59.90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1
OPOONA (DAL 25/9/08) PAL - 53,90
RYGAR THE BATTLE OF ARGUS 57.90
TATSUNOKO VS CAPCOM 69.90
WARIO LAND SHAKE IT PAL 44.90
YATTAMAN WII 69.90

PS3

PS3 80G+KILLZONE2 € 359.90

PS3 80GB+MIRROR EDGE+LITTLE BIG PLANET 399.90
PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO
TITOLI PS3:
AFRIKA 49.90
AFRO SAMURAI 62.90
BIO HAZARD 5 LTD EDITION 149.90
GUNDAM MUSOU 2 TEL
DAMNATION 59.90
DEAD SPACE 58.90
DEMON'S SOUL TEL
DISGAEA 3 USA 59.90
ETERNAL SONATA 54.90
FALLOUT 3 58.90
NINJA GAIDEN SIGMA 34.90
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
MOTORSTORM 2 54.90
MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9 62.90
MLB 09 THE SHOW 62.90
PRINCE OF PERSIA 59.90
RAILFAN 59.90
RAILFAN 2 59.90

RESIDENT EVIL 5 €59.90

RESISTANCE 2 TEL
ROCKBAND 2 64.90
SHELSHOCK 2 59.90
SIREN BLOOD CURSE 28.90

STREET FIGHTER4 €52.90

VIRTUA TENNIS 3 24.90

YAKUZA 3 64.90

WHITE NIGHT STORY 64.90
WINNING ELEVEN 2009 64.90
CROSS EDGE (JAP - 59,90
KEYPAD SONY 36.90
DUAL SHOCK 3 47.90
HEADSET WIRELESS SONY 37.90

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI 15.90
DVD+R 16X VERBATIM 50 PEZZI 15.90
SANDISK PRO DUO 2 GIGA PSP € 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP€ 18.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2 59.00
CAPITAN TSUBASA J 2 39.90
CHANGE GET A ROBOT 49.90
CHRONO TRIGGER 45.00
CASTLEVANIA SYNPHONY OF NIGHT+CD
DEVILMAN 54,90
DRACULA X+CDMUSIC 59.00
EINHANDER 52.90
FINAL FANTASY 7 INT. 49.90
GEAR FIGHTER DENDO 49.90
GEPPY X 59.00
HOKUTO NO KEN 2 53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA 29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G. 39.90
XENOGEARS 29.00

PSP

PSP SLIM 3000 159.90
PSP SLIM DOWNGRADATA 187.90
PSP BUNDLE GUNDAM VS GUNDAM
PSP BUNDLE DISSIDIA 299.90
BLEACH 3 39.90
BLEACH 4 39.90
BLEACH 5 39.90
BLEACH SOUL CARNIVAL 49.90
DISSIDIA FINAL FANTASY TEL
DUNGEON MAKER 2 39.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE 39.90
YGGDRA UNION USA 34.90
JEANNE D'ARC USA 34.90
HOKUTO NO KEN RAHO GAIDEN
ULTIMATE GHOST'N'GOULS 19.90
KENKA BANCHOU 3 49.90
KINNIKUMAN GENERATION 39.90
MANA KHEMIA STUDEN ALLIANCE
S.ROBOT WAR TAISEN A 54.90
SECRET OF EVANGELION 39.90
STAR OCEAN THE FIRST DEPARTURE USA 35.90
S.ROBOT WAR MX 39.90
BORSA SONY 9.90
CAVO USB 2in1 6.90
COPRISCHERMO HORI 9.90

www.bitworld.it

NINTENDO DS LITE PAL 137.90

NUOVO NINTENDO DS-I CON TELECAMERA INTEGRATA 239.90
NINITENDO DS LITE 137.90

BLUE DRAGON PLUS 38.90
CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA 36.90
CHRONO TRIGGER USA 48.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS.. 37.90
DRAGON QUEST 5 38.90
EXIT DS 34.90
FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON 35.90
FINAL FANTASY 4 32.90
HAJIME NO IPPO THE FIGHTING
LEGACY OF YS BOOKS 1&2 39.90
JUMP SUPERSTAR 44.90
JUMP ULTIMATE STARS 49.90
MARIO E LUIGI RPG 3 49.90
MAZE OF FATE 34.90
KORG DS-10 29.90
QUENDAN 2 44.90
SHINING FORCE FEATHER 49.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D.
SUPER ROBOT TAISEN W 44.90

SUPER ROBOT TAISEN K

Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon:
TALES OF HEARTS TEL
Toki W. 4/11 JAP - 39,90
Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2
disgaea (dal 26/9) USA - 34,90
Kirby Super Star Ultra USA - 34,90
Phoenix Wright: Ace Attorney Trials &Trib. (3/10 PAL - 38,90
Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34,90
Valkyrie Profile: covenant of plume
R4 UPGRADE 25.00

WWW.BITWORLD.IT

NEO GEO CARTUCCE 249
NEO GEO CD JAP 169.00
PC ENGINE DUO RX 279.00
PC ENGINE DUO R 249.00
SATURN JAP 99.90
NEOGEO POCKET COL. 59
MEGADRIVE JAP 99.90
MEGA CD JAP 139.00
SUPERFAMICOM 99.90
PC FX 189.00
WONDERSWAN COLOR 59.00
GAMEGEAR+GIOCO 89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE LO 0392 720499

www.bitworld.it

GALLERIA BIO HAZARD JAP PER PS1

BIO HAZARD 1 39.90
BIO HAZARD DIR. CUT 39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK 39.00
BIO HAZARD 2 39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS. 39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK 39.90

CD MUSICALI:

FINAL FANTASY 7 4 CD 49.90
FINAL FANTASY 8 4CD 49.90
FINAL FANTASY 9 4 CD 49.90
FINAL FANTASY X 4 CD 49.90
FINAL FANTASY X 2 2CD 39.90
FINAL FANTASY 12 4CD 49.90
CAVALIERI ZODIACO 3CD 49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap 119.00
BATTLE STADIUM DON 49.90
BLEACH GC JAP 49.90
KINNIKUMAN GENERATION 49.90
IKARUGA JAP 79.90
NARUTO 4 49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH PAL 33.9
RESODENT EVIL 2 PAL 33.90
RESODENT EVIL 3 PAL 33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PAL
RESIDENT EVIL 4 PAL 33.9
SD GASHPON WARS 49.90
MEMORY CARD 251 K ORIGINV 21.90
PAD COMP. 15.90
JOYPAD ORIGINALE 35.90

GAME PRO N°21 - MENSILE - MARZO 2009 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
90021